GUERRE STELLARI

TORNA IL CLASSICO DELLA FANTASCIENZA CON BEN TRE GIOCHI ECCEZIONALI!

PROVATI!

- ROGUE SQUADRON
- HERETIC 2
- SHOGO
- TRESPASSER
- UNHOLY WAR
- B-MOVIE
- SOUTH PARK
- KNOCKOUT KINGS
- BUST-A-MOVE 4
- SETTLERS 3
- THIEF
- AKUJI THE HEARTLESS

RIDGE RACER 4

ANTEPRIMA COMPLETA SUL CAPOLAVORO DELLA NAMCO!

MARIO COLPISCE ANCORA

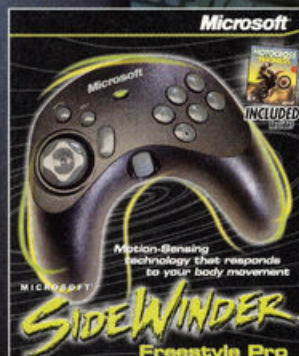
I PERSONAGGI NINTENDO SONO TUTTI CONTRO TUTTI IN MARIO PARTY

ANTEPRIME

CARRIER • RUNNING WILD • SEGA RALLY 2 • QUAKE 3

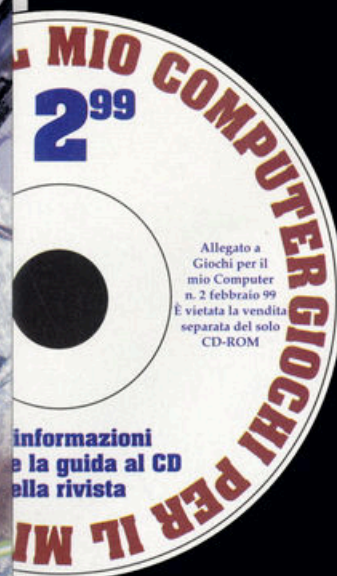
Anno III - Numero 3 - MARZO 1999 - L. 8.000 SPEDIZIONE IN A.P.-45% - ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO

Prendi il gioco per le corna.

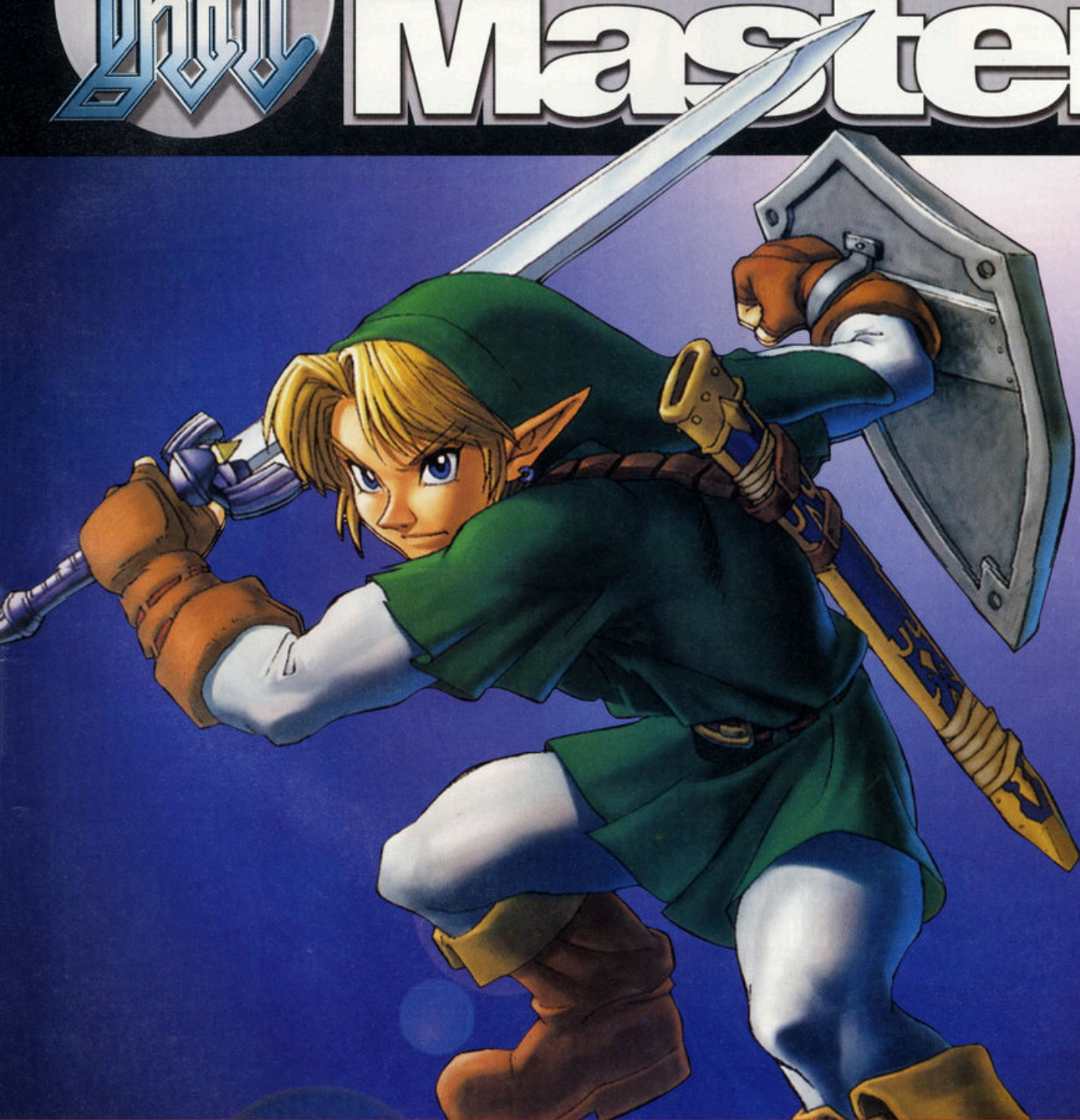
Se sei pronto a provare l'esperienza di un controllo totale sui tuoi giochi, allora sei pronto a prendere in mano il tuo SideWinder Freestyle Pro. La tecnologia innovativa e l'incredibile precisione ottico-digitale delle periferiche di gioco Microsoft ti danno un feeling e una reattività tali da farti scoprire il nuovo limite dei tuoi riflessi. Velocità, potenza, affidabilità: adesso è tutto nelle tue mani (attento a non fartelo scappare).

Dove vuoi andare oggi?®

Microsoft®

www.microsoft.com/italy/hardware

E' IN EDICOLA

Per chi vuole giocare alla grande.
A sole 9.900 lire con in regalo un CD ROM pieno di fantastici giochi

IL MIO CASTELLO EDITORE

Games Master

Se abbiamo già giocato a Zelda 64 ci saremo resi conto della bellezza di questo titolo. Ecco allora per chi non ha potuto vedere il gioco il cambiamento dal Link piccolo (sulla sinistra) al Link "cresciuto" (sulla destra)... Uno dei tocchi di classe di questo splendido gioco!

Anche gli eroi crescono... e il nostro amico Link non fa eccezione!

ATTENZIONE!!!
Il nostro nuovo indirizzo è:
IL MIO CASTELLO INTERNATIONAL Spa
Via Asiago 45 - 20148 - Milano
Tel. 02-2529161
fax 02-26005520

Games Master

IN QUESTO NUMERO...

Direttore responsabile
Gaetano Manti
Assistant Publisher
Andrea Minini Saldini
Assistant Editor
Paolo Paglianti
Segreteria di redazione
Pierpaola Eraldi
REALIZZAZIONE EDITORIALE
KiD - Creating in Digital
C.so Lodi 59, 20139, Milano
kid@kiditaly.com
Direttore
Andrea Orchesi
Consulenza editoriale
Oku Studio (oku@okustudio.com)
Consulenza per il coordinamento editoriale
Andrea Abbiati - abbiati@studiokid.it
Consulenza per il coordinamento grafico
Michela Rossetti
Hanno collaborato:
Daniele Balestrieri, Massimiliano Balestrini, Cristiano Screm, Riccardo Abbate, Gianluca Tabbita
EDITORE
Il Mio Castello International SpA
via Asiago 45, 20128 Milano (MI)
Telefono 02/ 2529161
Fax 02/ 26005520
Chief Financial Officer
Claudio Cuna
Chief Operating Officer
Stefano Spagnolo
Group Publisher
Vittorio Manti
Direzione Amministrativa
Clara Gazzola
Assistenti di direzione
Paola Altieri, Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto
Marketing
Walter Longo
PUBBLICITA'
Il Mio Castello International SpA
via Asiago 45, 20128 Milano (MI)
Telefono 02/ 2529161
Fax 02/ 26005520
Segreteria Rosa Scarsetto
Traffico Gabriella Re, Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera

Spedizione in abbonamento postale -45% - art. 2 comma 20/B art. 2 legge 662/96 - Filiale di Milano
In questo numero la pubblicità è del 17,5%
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il giorno 1 marzo 1997 al N. 100
Una copia lire 8.000
Arretrati una copia lire 16.000
Coordinamento della Produzione
Francesca Brenci francy@ilmioweb.it
Produzione
Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga
Diffusione
Carlisa Mancini, Massimo Maroni, Fausto Visconti
Fotolito
Yellow & Red
Stampa
Canale, Grugliasco (Torino)
Distribuzione per l'Italia
Parrini SpA, Roma

GUERRE STELLARI

DOPO AVER VISTO TUTTI I FILM DI GUERRE STELLARI È ARRIVATO IL MOMENTO DI GIOCARE!

pag 18

X-WING ALLIANCE

Si torna a combattere nello spazio!

PC pag 12

RUNNING WILD

È arrivato il momento di correre!

PlayStation pag 22

LE SCHEDE DEGLI EROI

pag 12 · pag 18 · pag 28 · pag 34 · pag 62

RIDGE RACER 4

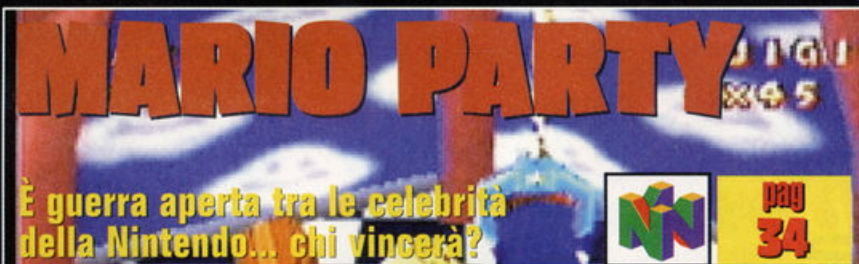
Ridge Racer torna più bello che mai e con un nuovo joypad!

PlayStation

pag 28

ZELDA

Niente più segreti per gli avventurieri di Zelda

pag 82

CARRIER

In attesa di Resident Evil 3 e di Silent Hill...

Dreamcast

pag 32

SHOGO

Per sconfiggere i nemici... abiti di ferro!

PC

pag 48

MARIO PARTY

È guerra aperta tra le celebrità della Nintendo... chi vincerà?

pag 34

B-MOVIE

No, non è un film di serie B come "Babbo Natale conquista Marte", è un gioco per PlayStation...

pag 70

IN BREVE...

Abbiamo fretta di sapere tutto? Ecco qua!

Akuji	PLAYSTATION	p60
B-Movie	PLAYSTATION	p70
Bust-a-Move 4	PLAYSTATION	p76
Carrier	DC	p32
Heretic 2	PC	p56
Mario Party	NINTENDO 64	p34
Ridge Racer 4	PLAYSTATION	p28
Rogue Squadron	PC	p40
Rogue Squadron	NINTENDO 64	p45
Running Wild	PLAYSTATION	p22
Sega Rally 2	DREAMCAST	p24
Settlers 3	PC	p77
Shogo	PC	p48
South Park	NINTENDO 64	p52
Star Wars Trilogy	SALA GIOCHI	p18
Thief	PC	p62
Trespasser	PC	p66
X-Wing Alliace	PC	p12
Zelda 64	NINTENDO 64	p82

SPECIALE PERIFERICHE

Scegliamo gli accessori con cui giocare al meglio con le nostre console!

RUBRICHE

ANTEPRIME	 11	SERVIZIO SEGRETI	... 92
RECENSIONI	 39	POSTA	 94
TRUCCHI	 82	PROSSIMO MESE	... 96

NEWS

CARMAGEDDON

IL GIOCO PIÙ DISCUSSO DI TUTTI I TEMPI ARRIVA SULLE NOSTRE CONSOLE!

Non soddisfatto di essere uno dei giochi per computer più controversi di ogni tempo, Carmageddon di SCi apparirà in aprile nelle versioni per PlayStation e Nintendo 64.

Alla faccia dei mezzi di comunicazione, tuttavia, occorre ricordare che i Carmageddon originali hanno avuto successo semplicemente perché erano dei bei giochi. Le nuove versioni per console sembrano peraltro destinate a non deludere sul piano della giocabilità, e coniugheranno gli elementi migliori della versione di Carmageddon per PC e del suo

seguito. Nella versione per PlayStation il nostro classico Eagle MK 1 dovrà vedersela contro altri 30 piloti impazziti lungo 30 percorsi. L'enfasi sarà posta, come di consueto, sulla libertà di movimento e sul realismo. Come nei giochi precedenti, non dovremo per forza vincere la corsa per completare i livelli, ma potremo anche portare a termine incarichi più divertenti come distruggere macchine o ammazzare pedoni. La tecnologia del gioco, assolutamente all'avanguardia, permetterà alla nostra macchina di ammaccarsi e di deformarsi per effetto degli impatti, il che è una novità assoluta sia per la PlayStation sia per il Nintendo 64. Potremo inoltre potenziare la carrozzeria e il motore della nostra macchina nel corso del gioco. Fra i nuovi veicoli presenti in esclusiva nella versione per PlayStation ci sono un furgoncino pick-up super potenziato, una Mini turbo e un'aggressiva auto della polizia. I

DEVASTAZIONE SULLA NOSTRA PLAYSTATION!

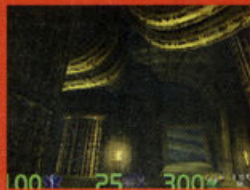
La versione di Carmageddon per PlayStation comprende una serie di percorsi di allenamento, utili per migliorare le nostre abilità e per affinare le tecniche che ci serviranno nei livelli successivi del gioco. Checkpoint Racing è molto simile al classico dei videogiochi Outrun, nel senso che a ogni checkpoint l'ultima macchina viene eliminata. Nella modalità Terminal Tag, invece, dovremo prendere tutte le altre macchine entro un tempo limite. Sarebbero questi gli elementi 'immorali' del gioco?!

▲ Facciamo un giro della morte, fermiamoci e quindi piombiamo sul pedone-zombi per ottenere un bonus extra.

▲ Max, la star di Carmageddon. Non potevano chiamarlo Mad Max...

QUAKE 3! IN ARRIVO!

Dopo mesi di silenzio e numerose voci incontrollate su Internet, gli sviluppatori di Id hanno finalmente vuotato il sacco a proposito della nuova versione di Quake.
Id, che tradizionalmente non si lascia costringere a stabilire date di pubblicazione che non è sicura di

poter rispettare, ha annunciato di aver fissato per luglio il lancio di quello che sarà sicuramente il gioco per PC dell'anno (anche se non uscirà soltanto per PC). Da quel che abbiamo potuto vedere, Quake Arena sembra avere anni luce di vantaggio rispetto alla concorrenza. Presto ne sapremo di più.

SANGUE PER IL NOSTRO NINTENDO 64!

La versione per Nintendo 64 può vantare un livello di addestramento passo-per-passo che consentirà ai principianti di impadronirsi delle tecniche di base necessarie alla loro sopravvivenza. Dal momento che gli avversari non mostreranno alcuna pietà nei confronti dei novellini, questa possibilità si rivelerà essenziale se vorremo evitare di essere trasformati in un elemento dello scenario!

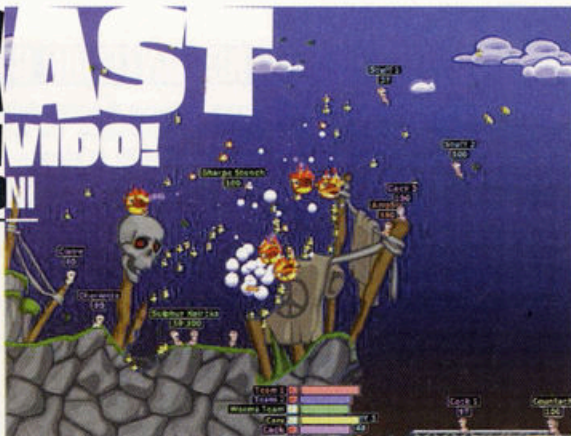
◀"Ehm, ti dispiacerebbe toglierti immediatamente dalla mia macchina, amico?".

◀Una console concepita per i poligoni e un pad analogico dovrebbero essere in grado di dare a questo gioco una marcia in più rispetto a molti altri giochi di corse.

▼Le macchine saranno anche piene di ordigni mortali, ma i loro stereo fanno schifo.

▼Questo furgone assomiglia in modo sospetto a quello dei disegni animati di Scooby Doo...

possessori di Nintendo 64 potranno contare su 25 piloti fuori di testa e su un totale di 37 livelli distribuiti all'interno di dieci ambienti completamente diversi l'uno dall'altro. Fra i mezzi riservati a questa versione ricordiamo una moto con sidecar. Il gioco si preannuncia come uno dei più violenti mai pubblicati per questa console. Entrambe le versioni presentano piste interattive per la modalità a un solo giocatore: sarà possibile distruggere gli elementi delle ambientazioni e ci saranno ascensori, ponti, falsi muri, trappole nascoste e livelli segreti accessibili attraverso la risoluzione di enigmi. Oltre a schizzare come pazzi lungo le strade cittadine, nei vari livelli potremo correre all'interno di una pista di go-kart, un aeroporto e una stazione sciistica. Se tutto ciò dovesse suonare un po' scarso, niente paura: in entrambe le versioni sono presenti anche i famigerati zombie. Nella versione per PlayStation non manca nemmeno una varietà di buffi animaletti... La generosa dotazione di armi comprende mine e varie armi dai nomi bizzarri. Entrambe le versioni comprendono una modalità a due giocatori a schermo condiviso e saranno compatibili con ogni sorta di periferiche: volanti, comandi analogici dual shock, rumble pack, RAM pack e memory card. Rimaniamo sintonizzati con Games Master per altre notizie...

DREAMCAST
NUOVI GIOCHI DA BRIVIDO!
NUOVE IMMAGINI   SPLENDIDE ANTICIPAZIONI

▲ La console è nata solo da pochi mesi, ed ecco in arrivo...

▲ ...il secondo picchiaduro. Saprà Powerstone misurarsi con Virtua Fighter 3?

▲ Worms: Armageddon. Il prossimo numero ospiterà una recensione della pazzesca versione per computer. Potremo così farci un'idea sull'aspetto che dovrebbe avere la versione per il Dreamcast.

Dopo un inizio lento, quello che era un piccolo rivolo di titoli per il Dreamcast si sta gonfiando in un torrente impetuoso.
Continuano le voci di corridoio sullo sviluppo di Nights 2 da parte della squadra già responsabile di Sonic Adventure, anche se purtroppo mancano ancora conferme ufficiali... ci terremo informati! Nell'attesa, la data di pubblicazione in Giappone di Powerstone, il lungamente atteso picchiaduro, è fissata per il 25 di febbraio. Il 25 marzo segnerà invece l'uscita di Marvel vs Capcom. Sempre sul fronte del combattimento, SNK ha comunicato che King of Fighters sarà rimandato fino all'estate.

In Giappone è stato effettuato un sondaggio per decidere quali personaggi andranno inclusi nel gioco. Pare inoltre che Konami stia sviluppando International Superstar Soccer e Track & Field, mentre Capcom dovrebbe essere al lavoro per la conversione di Tech Romancer e Street Fighter Zero 3 per la nuova console. È stata confermata una versione per Dreamcast di Worms: Armageddon, il super-appassionante gioco bellico. Infine, Infogrames sta adattando Outcast. Ancora in fase di sviluppo si trovano invece Broken Sword 3, di cui è ancora sconosciuta la data di pubblicazione, e Psychic Force 2012 di Taito, che uscirà il 4 marzo. Quanto al settore 'e che cavolo è?', Panasonic sta sviluppando un gioco chiamato Web Mystery, dedicato a un misterioso assassino che opera su Internet e in cui

compare un gatto che vede nel futuro... Infine, Sega ha annunciato che il 4 marzo uscirà in Giappone un rumble pack per il Dreamcast. Voci non confermate sostengono che Sonic Adventure e Godzilla Generations potrebbero essere già compatibili con questo dispositivo!

In gara per la vittoria

Quale che sia la loro versione, i giochi di corse sono inevitabilmente destinati a una popolarità maggiore di quella di cui godrebbero dei Big Mac gratis. Ecco qui gli ultimissimi giochi di corse per Dreamcast...
- Dopo i numerosi problemi originati dalla modalità on-line a più giocatori, l'uscita di Sega Rally 2 è stata finalmente confermata per il 28 gennaio. Il gioco dovrebbe quindi essere già uscito in Giappone nel momento in cui leggiamo queste righe.
- Indossiamo il giubbotto di pelle e prepariamoci a sentire il rombo del motore fra le gambe: pare che la prossima conversione per Dreamcast di un gioco da sala giochi di Sega sarà Harley Davidson...
- È confermata la conversione per Dreamcast di SGP, il gioco di corse telecomandate di Team 17.

GAME BOY COLOR
ALTRI GIOCHI IN ARRIVO!
NUOVE IMMAGINI! RECENSIONI SUL PROSSIMO NUMERO

▲ Con uomini vestiti di nero i colori della console non sono sfruttati gran che.

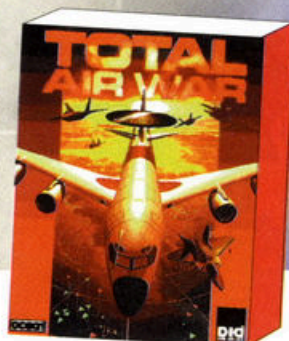
Il Game Boy Color non ha ancora avuto il tempo per coprirsi di polvere sugli scaffali delle rivendite, ma per lui è già in arrivo una pioggia di nuovi giochi.
L'ultima casa produttrice che si prepara a saltare su questo carrozzone tascabile è Interplay, che ha annunciato tre nuovi giochi ispirati a grandi titoli del passato. Il primo è dedicato a Gex, l'eroe-lucertola dell'omonimo platform, che si prepara ad affrontare una buffa avventura. Sono scomparsi sia il dialogo, buffo, ma un po' noioso, che i vastissimi livelli tridimensionali, lasciando posto a una dose massiccia di azione platform. Un altro eroe dei platform di ieri risorge a nuova vita sulla nuova console tascabile Nintendo: si tratta di Pitfall Harry. L'ultima uscita di Pitfall per PlayStation è stata abbastanza deludente, ma i programmatori stanno cercando di migliorarlo inserendo un numero maggiore di fuochi d'artificio platform in stile Indiana Jones nella versione per Game Boy Color. A completare il trio delle nuove uscite abbiamo infine i Men in Black, sempre impegnati a difendere la galassia. Questa volta, al posto della goffa e monotona avventura che caratterizzava le versioni per PC e per PlayStation, Men in Black presenterà molta più azione, assumendo le sembianze infinitamente migliori di uno sparatutto a scorrimento.

Brivididi Reali ...e garantiti!

SIMULATORE STRATEGICO & TATTICO

Segui il tuo nemico e decidi con che arma abbatterlo.

Il missile ha raggiunto l'obiettivo...

Il nemico è abbattuto, la missione è compiuta.

TOTAL AIR WAR

TOTAL AIR WAR

Oltre 22.000 obiettivi, 5.000 città, 300 aeroporti con strutture dettagliate all'inverosimile, oltre 4.5 milioni di chilometri quadrati di territorio e ben 8 Paesi riprodotti fedelmente... Con Total Air War, DID ha superato se stessa raggiungendo livelli di realismo senza precedenti.

Hai il controllo totale e in tempo reale dello scenario di guerra: ogni minima distrazione potrebbe esserti fatale!
Scegli tu il ruolo che vuoi interpretare: pilota, pianificatore tattico, aviere o comandante di AWACS.

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Win 95, Pentium 133 o successivi, 16 Mb RAM, Scheda sonora compatibile 100%, Lettore CD-ROM 4X, Tastiera, Mouse.

www.leaderspa.it

IN USCITA A **APRILE**

SVILUPPATORE LUCASARTS
EDITORE LUCASARTS
GIOCATORI 1-8
ALTRE VERSIONI NESSUNA

X-WING ALLIANCE

Ci sono leggende che non tramontano mai. Una di queste è senza dubbio la saga di Guerre Stellari...

È il gioco di Guerre Stellari che tutti aspettiamo da anni e che mette la parola fine ai giochi ispirati ai primi tre film della serie. Lucasarts promette che X-Wing Alliance sarà la simulazione di combattimento spaziale definitiva.

Possiamo guidare il Falcon, azionare la torretta laser e giocare nel periodo di tempo che va dalla fine dell'Impero Colpisce Ancora fino all'inizio del Ritorno dello Jedi. Sembra che Alliance sarà proprio il gioco di Guerre Stellari che LucasArts cerca da sempre di realizzare e a cui noi abbiamo sempre aspirato di giocare. Chi ha già provato i titoli precedenti della serie X-Wing sa già cosa aspettarsi: grafica spettacolare, atmosfera densa, astronavi dettagliate e ben ricostruite oltre alle migliori interfacce di simulatori di volo mai realizzate. Una serie di missioni completeranno l'azione nella modalità multiplayer, mentre nella modalità singolo verrà aggiunta una trama degna dell'ancora insuperato TIE Fighter: il risultato sarà il gioco di Guerre Stellari più coinvolgente che si sia mai visto. Speriamo quindi che la Forza sia con LucasArts!

La sfida continua

Come i suoi predecessori, X-Wing Alliance è un gioco diviso in missioni con una trama molto articolata. Oltre a far fuori grosse astronavi e a salvare alleati, a volte dovremo cercare di conquistare settori controllati dall'Impero. Naturalmente, Darth e i suoi amici non si arrendono facilmente, per cui ci daranno filo da torcere. I campi minati sono molto alla moda, e per superarli dovremo scegliere un'astronave piccola e molto manovrabile. L'A-Wing sembra fatto apposta.

▲ Oh! Mine! Fortunatamente questa è l'astronave Ribelle più manovrabile che ci sia.

▲ Forse è meglio farle esplodere da lontano, piuttosto che andarci a sbattere.

Modelli super!

Oltre a un gioco di dimensioni enormi, c'è persino un'enciclopedia elettronica che descrive tutte le astronavi e gli oggetti che incontreremo al suo interno. Per ogni voce c'è una descrizione tecnica, per cui prima della missione potremo studiare i punti deboli del nemico.

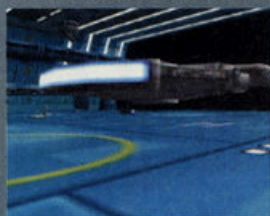
▲ Possiamo apprendere dove si trova il sistema di propulsione dell' Y-Wing e come funzionano i cannoni ionici. Informazioni preziosissime che rendono irresistibili alle donne. O no?

Games Master
NON È UN SATELLITE
LucasArts non vuole rivelare se saremo in grado di far esplodere la Morte Nera o no. Ricordando però che si poteva fare nel primo episodio della serie, ci metteremmo la mano sul fuoco.
X-WING ALLIANCE
Usato per concessione di © Lucasfilm Ltd™. Tutti i diritti sono riservati.

Games Master
CE N'È UN ALTRO... SFORTUNATAMENTE.
Nello spazio, nessuno può sentirci urlare "per amor del cielo C1 P-8, stai zitto!"
X-WING ALLIANCE

Guarda mamma, senza mani!

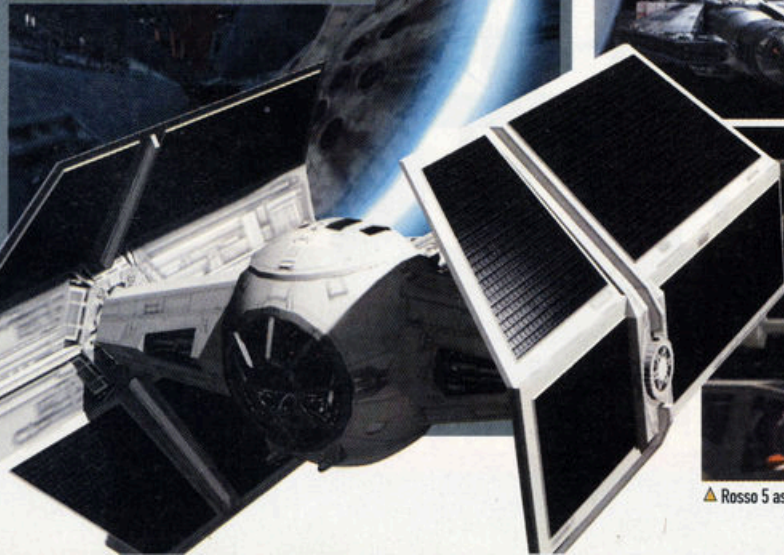
La cosa più bella di Alliance è che per la prima volta possiamo guidare il Millenium Falcon di Han Solo, forse l'astronave più famosa della storia. Forse. Naturalmente, essendo una grande astronave con torretta laser e cabina di pilotaggio separate, sarà diversa da qualsiasi cosa abbiamo mai provato. Ecco la guida...

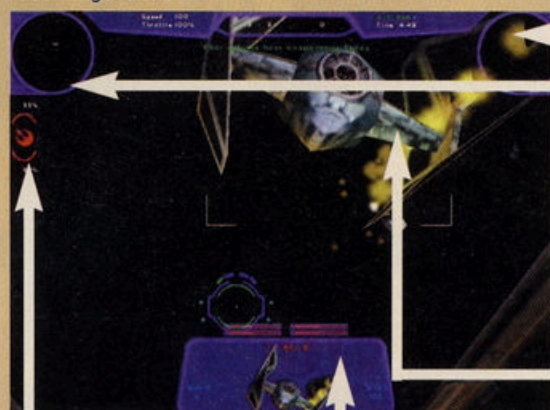
▲ La torretta permette di colpire con molta precisione anche se il campo di visibilità è limitato.

▲ Il Falcon esce con un rombo dall'hangar: decollare è molto più facile che atterrare.

▲ "L'ho preso, Han!". OK, non ti montare troppo la testa, ragazzo.

▲ La vista dalla cabina di pilotaggio.

◀ Le cabine di pilotaggio virtuali permettono di guardare in alto e in basso.

▼ Il Falcon in tutta la sua gloria. Perfetto.

Volate, miei prodi!

Sembrerà strano, ma guidare un'astronave ribelle nello spazio non è poi tanto difficile. Facci largo, Luke...

Radar – I nostri radar di testa e di coda sono impagabili per capire dove si trovano i nemici. Gli oggetti verdi sono amici o neutrali, quelli rossi sono i cattivi.

Sistema Laser – I nostri laser, come pure i motori e gli scudi, devono essere ricaricati se vogliamo evitare di trovarci senza munizioni nel bel mezzo di una battaglia.

Nemico – Un TIE Interceptor. Sono tra i TIE più veloci e hanno quattro cannoni laser. Se ce ne troviamo uno in coda, conviene chiedere aiuto o usare la forza!

Scudi – Questa icona ci mostra quanta energia stiamo assegnando agli scudi. Al momento siamo al 33% davanti e dietro, mentre il resto va al motore e alle armi.

Sistema di puntamento – Qui possiamo leggere tutte le informazioni che ci servono sul nostro obiettivo corrente, come distanza, scudi e danni subiti.

Praticamente come al cinema

I titoli precedenti della serie X-Wing offrivano una grafica VGA piuttosto scarna per le scene di intermezzo di commento alla storia. In Alliance ci sono scene animate che potrebbero apparire senza sfigurare al cinema. Per raccontare la epica trama sono stati usati modelli digitalizzati nei minimi particolari, tutti accompagnati dalle fantastiche musiche di John William. È molto difficile fare di meglio...

▲ È così che la gente va al bagno nello spazio? E se è così, che cosa ci fa quell'altro tizio?

▲ Ecco l'uomo che noi tutti siamo orgogliosi di odiare. E ancora non si è tolto quella tunica di pessimo gusto.

▲ L'effetto iperspazio è molto più entusiasmante delle stelle sfocate che si vedevano negli episodi passati. Ecco qui un turbinante vortice blu. Che roba!

◀ Avvistiamo un TIE, che sarà facile preda di una squadriglia di X-Wing con gli scudi e le armi cariche al massimo.

▲ Rosso 5 aspetta. Prima di finire per sbaglio addosso a Biggs. Che stupido.

il pagellino

\+ Il Millenium Falcon, i TIE Fighters, la Morte Nera. È Guerre Stellari!

− La modalità a più giocatori potrebbe offrire qualcosa di più coinvolgente di una serie di battaglie all'ultimo sangue.

quando uscirà?

Si parla di un'uscita in Aprile e LucasArts in genere mantiene le promesse.

Ora è in fase di prova, per cui possiamo aspettarci un gioco che uscirà in tempo, e sarà anche privo di fastidiosi errori.

GRATIS NEL CDROM:

1. Prova a fare splendidi lavori in 3 dimensioni con **AMAPI**
2. Ritocca le tue foto con **Adobe Photoshop 5**
3. Divertiti a creare delle illustrazioni con **Adobe Illustrator 8** e **Macromedia FreeHand 8**
4. Diventa un regista di filmati con **Adobe Premiere 5**
5. Anima le tue pagine Web con **Macromedia Flash 3**
6. Crea le tue pagine Web con **Macromedia Dreamweaver**

STAR WARS TRILOGY ARCADE

Mettendo insieme due colossi dell'intrattenimento, Sega e Guerre Stellari, cosa otterremo? Semplicemente uno degli arcade più spettacolari di tutti i tempi... vediamolo un po'!

Non c'è motivo di negare che quando abbiamo visto Star Wars Trilogy Arcade alla fiera dei giochi da sala giochi, lo scorso settembre a Tokyo, le cose non stavano andando troppo bene per Sega. Sembrava grandioso, ma dopo 15 minuti di gioco intenso pigiati da una folla scalmanata di appassionati, non ci sembrava poi così bello. Tuttavia, sin dalla fine della fiera, il gruppo di ricerca e sviluppo AM#12 della Sega ha lavorato per rifinire il sistema di gioco e migliorare la grafica, che era già molto dettagliata. Questo è il primo gioco del gruppo AM#12, che prima si chiamava AM Annex, e anche il primo sotto la dirigenza di Kenji Sasaki. Tutti i più grandi sviluppatori degli AM Annex sono stati messi a lavorare sul progetto di Star Wars, mentre Sega era sottoposta a grandi pressioni per riuscire a rendere giustizia alla licenza di Guerre Stellari.
Il gioco ci porterà lungo tutti e tre i film e ora si svolge in 25 minuti. Per prima cosa saltiamo dentro il nostro X-Wing e ci lanciamo nello spazio nel tentativo di distruggere la Morte Nera, poi sfioriamo il suolo del pianeta di ghiaccio Hoth sfrecciando sulla neve e infine ci ritroviamo a sparare in mezzo alla foresta di Endor in sella a una speederbike rubata. Abbiamo il controllo delle armi in ogni livello del gioco, sia che ci troviamo a piedi con una pistola laser in mano, sia che stiamo sfrecciando sulla superficie della Morte Nera sparando a un TIE Fighter. Il fatto di non poter controllare la direzione però potrebbe dare fastidio ad alcuni. Come abbiamo detto la grafica è davvero incredibile. Il familiare universo di Guerre Stellari è stupendamente ricreato sullo schermo che ci sta di fronte: X-Wings, A-Wings, Y-Wings, Star Destroyers, AT-AT, AT-ST, diversi tipi di TIE-Fighter, il Millenium Falcon... Tutti hanno l'aspetto e i suoni che conosciamo. La semplice giocabilità potrebbe scoraggiare i giocatori più esperti, ma gli ultimi miglioramenti dovrebbero assicurare a Star Wars il raggiungimento dei livelli di qualità che si erano prefissati i membri della squadra di sviluppo. Tuttavia una versione per Dreamcast sembra poco probabile. Sega ha acquistato i diritti solo per questo arcade. Visto che stanno per uscire dei nuovi film della serie, LucasArts ha per ora sospeso le licenze.

TENIAMOCI LONTANI DAL LATO OSCURO!

Durante il gioco il nostro stato, cioè Dark Force o Light Master, è chiaramente mostrato. È meglio mantenerci verso Light Master, visto che i nostri scudi saranno più resistenti e i bersagli da colpire abbastanza piccoli. Non ci saranno problemi se spareremo con precisione, ma se sprecheremo dei colpi, presto finiremo in Dark Force, gli scudi si indeboliranno e i bersagli saranno molto più grandi. Questo tipo di intelligenza artificiale assicura che il gioco sia sempre stimolante.

◄ Chiaramente ci sono persone che verranno attratte dal lato oscuro.

► Questo Storm Trooper si pentirà di averci svelato il suo nascondiglio. Zzzaaap!

I BONUS!

Collocati vicino alla cloche nella cabina ci sono due grossi pulsanti rossi. Abbattendo un sacco di truppe imperiali, riusciremo ad accumulare abbastanza punti per farli iniziare a lampeggiare. Premendo un pulsante avremo una potenza di fuoco maggiore. Questo aspetto si rivela incredibilmente utile quando ci si sente schiacciati dalla potenza nemica. Il tizio sulla destra ha già attivato uno dei pulsanti e ora è pronto al massacro...

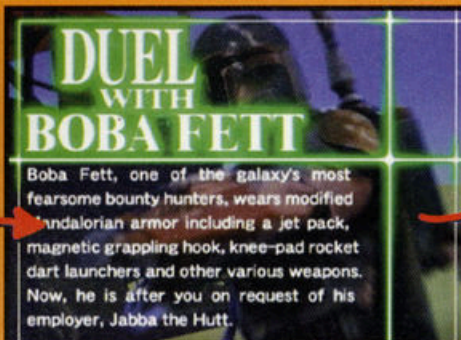
ORA, GIOVANE SKYWALKER, MORIRAI...

Finalmente Sega ha rivelato i livelli bonus. Per prima cosa ci confronteremo con l'affascinante pirata Boba Fett su Tatooine e, più avanti nel gioco, avremo una piccola prova di forza con Darth Vader nella sala del trono imperiale. In questi due livelli bonus il nostro compito sarà quello di difenderci dagli attacchi nemici.

Potremmo avere paura di non essere abbastanza veloci da parare i colpi, ma Sega ha introdotto un sistema di frecce colorate. La direzione delle frecce sullo schermo ci indicherà in che direzione muovere il joystick per parare l'attacco, mentre i colori (verde o rosso) ci faranno capire se potremo rispondere con un attacco o no.

▲ Confrontiamoci con il temibile Fett. Dopo non essere riuscito a entrare a far parte dei Power Ranger Boba e passato al lato oscuro e ha perso il suo accento americano.

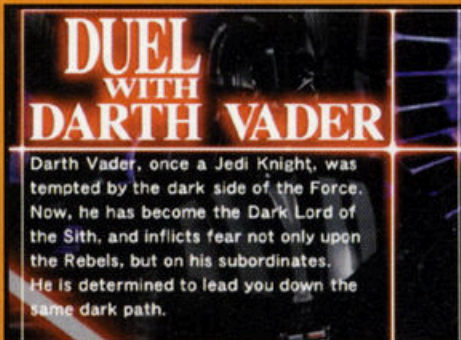
DUEL WITH BOBA FETT

Boba Fett, one of the galaxy's most fearsome bounty hunters, wears modified Mandalorian armor including a jet pack, magnetic grappling hook, knee-pad rocket dart launchers and other various weapons. Now, he is after you on request of his employer, Jabba the Hutt.

▲ In questo scontro dovremo affrontare Bobba Fett... teniamoci pronti.

▲ Perche non gli possiamo semplicemente sparare? Ok, d'accordo. Prima dobbiamo spostare il joystick nella direzione indicata dalla freccia verde e poi possiamo attaccare.

▲ Anche se sono un gradito diversivo dall'ammazzare le truppe imperiali e fare da baby-sitter agli ewok, questi livelli bonus non aggiungono poi tanta profondità.

DUEL WITH DARTH VADER

Darth Vader, once a Jedi Knight, was tempted by the dark side of the Force. Now, he has become the Dark Lord of the Sith, and inflicts fear not only upon the Rebels, but on his subordinates. He is determined to lead you down the same dark path.

▲ Fermati Luke! E tuo padre!. La mancanza di rispetto per gli anziani porta a questi risultati.

▲ D'accordo, io avro anche perso una mano, ma guardate lui! Passare al lato oscuro della forza significa non cambiarsi mai d'abito. Strano ma vero.

CORRI-SPARA-CORRI-SPOSTATI...

Anche se tutti livelli hanno la visuale in soggettiva, ci sono delle piccole differenze nello stile di gioco anche all'interno dei livelli. Nella foresta sulla luna di Endor, dovremo abbattere degli Storm Trooper sia a piedi, nello stile di Virtua Cop, sia seduti su una Speederbike. Su Hoth c'è un approccio simile e l'azione varia dall'attaccare gli Imperial Walker (AT-AT e AT-ST) a bordo del nostro Snowspeeder al correre per i tunnel della nostra base difendendola da diversi nemici...

ENDOR Un foresta lunare "pittoresca" è IL posto in cui abbattere le navi imperiali.

ENDOR L'indicatore speciale (in alto a destra) ci mostra che ci stiamo comportando bene.

HOTH "Tu, terrestre, vattene dalla mia terra!". Anche se non controlliamo direttamente lo snowspeeder almeno abbiamo la possibilità di sparare a qualsiasi cosa.

HOTH "Buongiorno, siamo venuti a riparare le tubature". Non lasciamoci fregare dalle tute bianche: tutti gli Storm Trooper sono cattivi.

YAVIN A: Qui c'è una morte nera che avevamo costruito. B: Attenzione, potremmo rovinare la verniciatura. Spariamo ai TIE solo da vicino. C: Gli Y-Wing stanno cercando il condotto di areazione. D: Al diavolo la forza: spariamo!

SEGA RALLY NELLO SPAZIO?

Star Wars Trilogy Arcade è il primo gioco non di corse del gruppo AM Annex di Sega. La buona notizia è che tutto il talento usato per Sega Rally non è andato sprecato: potremo pilotare alcuni dei più bei veicoli dell'universo di Guerre Stellari, incluse le speederbike del Ritorno dello Jedi e gli snowspeeder de l'Impero colpisce ancora. Purtroppo si potrà restare delusi dal fatto che non si controllano direttamente i veicoli, ma ci si limita a mirare e sparare.

COLPO SU COLPO!

Basta inserire una monetina e potremo scegliere di giocare uno dei tre livelli iniziali. Ognuno di questi è ispirato a uno dei film originali di Guerre Stellari. Per ogni livello A ci darà l'obiettivo della missione e B la nave selezionata.

EPISODIO 4 Yavin: Distruggere la Morte Nera

Dovremo abbattere alcuni dei piloti più abili dell'impero nella Battaglia di Yavin. Oltre a venire a contatto con gli amichetti di Darth Vader, ci scontreremo anche con i terrificanti Star Destroyer dell'Impero.

A "Distruggere la Morte Nera? Ancora? Cavoli, voi ribelli non mi lasciate mai il tempo di pulire i miei droidi".

B Ecco il nostro nuovo migliore amico, l'intercettore dell'Alleanza Ribelle, l'X-Wing. È un peccato che faccia solo 3 chilometri con un litro.

▲ Cos'è quella cosa lì in alto? Una gigantesca porzione di Camembert spaziale?

▲ Whooops! Ora che abbiamo abbattuto il suo amico sarà meglio colpirlo.

▲ Questo gli insegnerà a tenere gli oblò aperti!

EPISODIO 5 Hoth: Distruggere gli Imperial Walker!

Sicuramente la migliore versione di questo famoso mezzo nella trilogia di Guerre Stellari. Fa sembrare quella di Shadows of The Empire e di Rogue Squadron ridicole.

A Blah, blah, walker, blah, blah, AT-AT... basta distruggere tutto, ok?

B Apparentemente non ci sono delle telecamere veloci su Hoth.

▲ Cosa? Gli AT-AT non hanno un tallone d'acchille? Acc...

▲ Basta mirare alle giunture per far cadere in pezzi questi giganti.

▲ Facciamo assaggiare un po' di laser anche al suo piccolo compagno.

▲ Rieccoci al lavoro. A destra un pochino, in alto ancora un po', e adesso spazziamolo via!

EPISODIO 6 Endor: Distruggere il generatore degli scudi!

Una delle sequenze più memorabili del livello di Endor è lo scontro contro un fortissimo AT-ST. Anche se è basato su Il Ritorno dello Jedi, non ci saranno gli Ewok tra gli alberi pronti ad aiutarci.

A Senza Han Solo e tutti quegli esserini pelosi, saremo da soli sulla nostra speederbike contro gli scagnozzi di Darth.

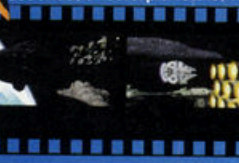
B Sfortunatamente non dovremo guidare la moto, ma solo prendere la mira mentre voliamo fra il denso fogliame.

▲ Un walker come questo è davvero pericoloso quando ci troviamo sulla moto.

▲ Abbiamo mira, ma i nostri scudi sono praticamente distrutti.

▲ Cavoli! Ci sta inseguendo, dobbiamo colpirlo alle ginocchia!

ULTIMO LIVELLO Endor: Distruggere il reattore della Morte Nera!

Il culmine di Star Wars Trilogy Arcade, come ne Il Ritorno dello Jedi, arriva con l'assalto alla seconda, ancora più letale, Morte Nera. Prepariamoci a rispolverare il nostro X-Wing...

A Pur essendosi ricordati di risolvere il problema del condotto di areazione della prima Morte Nera, gli ingegneri imperiali si sono dimenticati di chiudere i pannelli di "Accesso al Reattore".

B Niente Millenium Falcon: dovremo continuare ad affidarci al nostro vecchio fedele X-Wing, ancora danneggiato dalla battaglia precedente.

▲ Incomincia a esserci traffico anche nello spazio!

▲ Tra poco raggiungeremo il nostro bersaglio.

▲ Eccoci finalmente al reattore. Allora, qual è il piano di fuga? Cosa!?

CIAO AMICO, COME VA?

Ovviamente, visto che il film è idolatrato da tanti appassionati, sarebbe lecito aspettarsi di vedere delle facce note (o almeno degli elmetti). La Sega non ci delude. Oltre a Luke, Darth Vader e il pirata Boba Fett, incontreremo R2D2, C-3PO, una tribù di Wompa e anche il mitico Millenium Falcon.

FALCON Dovremo seguirlo nell'ultimo livello. Chi non ricorda il rottamone di Han Solo?

R2D2 "Squiddle-pooo-zeeet!". Cosa hai detto R2? Non ti hanno dato nessuna percentuale sull'ultimo film?

DARTH VADER Basta seguire il respiro affannoso per trovare il TIE personale di Lord Vader.

WOMPA Tipi davvero abominevoli che vivono su Hoth e che escono per festeggiare e spaccare qualche testa Imperiale.

PlayStation

IN USCITA A MARZO

SVILUPPATORE
BLUE SHIFT
EDITORE
SONY
GIOCATORI
1-4
ALTRE VERSIONI
NESSUNA

Games Master

RUNNING WILD

Una corsa in stile disegno animato! Scegliamo un animale, schizziamo lungo una serie di percorsi, saltiamo ostacoli, camminiamo sopra i nostri avversari... insomma, in breve, corriamo come pazzi!

Se ritorniamo con la memoria a PenPen Tricelon, il pazzesco gioco di corse per il Dreamcast recensito sull'ultimo numero, avremo un'idea abbastanza precisa di quanto ci offre Running Wild.
Potremo scegliere fra sei corridori e non dovremo fare altro che precipitarci lungo le piste il più velocemente possibile. Molto semplice. Fra i buffissimi personaggi abbiamo un elefante di nome Boris, molto potente, ma scarsino quanto a velocità, e un notevolissimo ariete chiamato Il Generale, ottimo saltatore e molto agile. Abbiamo poi un semplice umano di nome Gwynne, che è ovviamente il più veloce del gruppo, ma ha potenza e agilità limitate. Lo stile di gioco è molto semplice: in sostanza non dovremo fare altro che andare a destra o a sinistra e saltare al di là degli ostacoli disseminati lungo i percorsi. Più ostacoli riusciremo a evitare, più velocemente ci muoveremo. Nella modalità Challenge a un solo giocatore dovremo misurarci contro cinque personaggi controllati dal computer. Il succo del gioco sta però nella modalità Circuit, una gara di raccolta di punti, tutti contro tutti, lungo tutti i percorsi. Molto divertente!

Il terreno di gara

Le ambientazioni dei sei circuiti di gara sono quelle classiche di ogni platform: una città, il deserto, un territorio artico, un vulcano, eccetera... In realtà sono molto simili fra loro quando si tratta di percorrerle e non ci metteremo molto a imparare a destreggiarci.

▲ Facciamo attenzione alle pozze di lava quando corriamo intorno ai vulcani.

▲ Nel livello ambientato sul ghiaccio passeremo gran parte del tempo a scivolare sul fondoschiena.

▼ Il difficile livello cittadino. Esercitiamoci nell'uso dei comandi o finiremo contro i muri ogni tre passi.

▲ Qui non ci saranno problemi, a meno di finire addosso a quel cactus.

Sono io il più forte!

Nessun gioco di corse in stile disegno animato potrebbe dirsi completo senza una nutrita serie di bonus, e senz'altro Running Wild non lascia a desiderare su questo versante. Oltre a guadagnarci bonus di velocità e di attacco, potremo anche raddoppiare le nostre dimensioni per schiacciare i nostri avversari e persino volare per evitare le pozze di lava.

▲ Correndo attraverso queste icone otterremo dei mega-bonus!

◄ Passando sopra le frecce otterremo una velocità degna di WipEout.

► Quando saremo in versione gigante potremo anche calpestare i nostri avversari indifesi.

▼ Ricordiamo di prendere i bonus al momento opportuno e di non camminare sulla melma verde.

Troviamo le scorciatoie!

In ciascuna pista ci sono vari percorsi alternativi. Dovremo ragionare in fretta, però: anche il minimo ritardo potrebbe farci perdere salti e curve fondamentali, e determinare se ci conquisteremo il titolo di Re della Giungla o rimarremo delle stupide palle di pelo che corrono a venti all'ora.

▲ Imparando la posizione dei percorsi alternativi è possibile guadagnare preziosi secondi.

▲ Svoltando a sinistra entreremo nelle buie profondità sotterranee della città!

il pagellino

\+ Un gioco di corse allegro e divertente. La modalità a più giocatori dovrebbe garantire un bel po' di risate.

− I giocatori più navigati potrebbero trovare questo gioco un po' troppo semplice.

quando uscirà?

Il gioco in sé è completo e al momento viene sottoposto alla conversione da NTSC a PAL.

Presto ne riveleremo ogni dettaglio in un articolo.

IN USCITA A
ORA (Giappone)

SVILUPPATORE
SEGA
EDITORE
SEGA

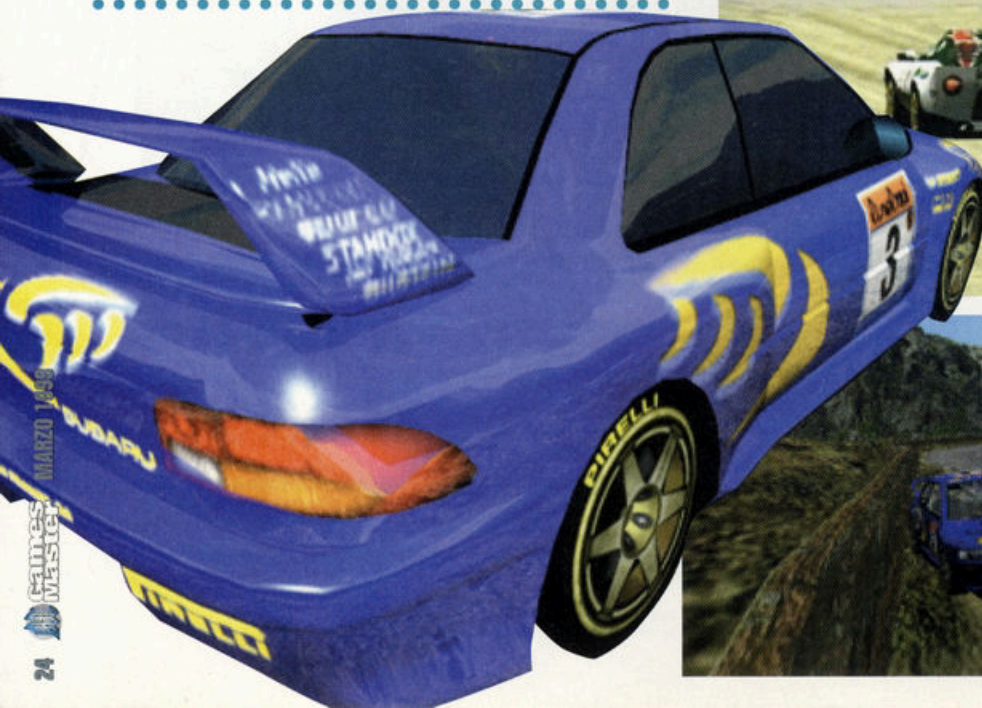
GIOCATORI
1-2
ALTRE VERSIONI
NESSUNA

Games Master

SEGA RALLY 2

Poter andare in giro a tutta birra in una macchina da rally super pompata, senza la minima preoccupazione di doverne uscire sani e salvi, è sempre un'opportunità troppo bella per lasciarsela sfuggire...

L'ultima occasione in cui è stato intravisto è stata una fiera giapponese e addirittura non è stato ancora giocato da nessuno tranne che dagli sviluppatori interni della Sega, che continuano ad affermare che il gioco è quasi completo. Nessuno sa davvero quando sarà distribuito, anche se la versione per PC (che ora è stata annullata) doveva essere distribuita a novembre in Giappone.

Niente paura, però: a giudicare da ciò che abbiamo visto e sentito finora sul gioco, l'attesa dovrebbe essere ricompensata. Le opzioni di personalizzazione dell'auto sono incredibilmente flessibili e ci permettono di portare sulla strada qualsiasi cosa riusciamo a mettere insieme. Se vogliamo avere una minima speranza di superare le quattro stagioni complete di gare, che consistono di più di 40 differenti percorsi, sei diversi tipi di terreno e di condizioni atmosferiche variabili, dovremo però lavorare duro sull'assetto dell'auto. Nuovi parametri che si possono variare includono le sospensioni anteriori e posteriori, i rapporti del cambio, la sensibilità dello sterzo e la valvola di scarico. Insieme alla modalità Arcade a quattro percorsi e al Time Attack, ci sarà un campionato completo di dieci anni. Il tutto supporterà il multi-player a schermo diviso per due giocatori e un collegamento in rete fino a otto giocatori. Speriamo arrivi presto!

il pagellino

\+ Sega spera che, quando Sega Rally 2 uscirà, rappresenterà la più grande esperienza di guida da casa.

\- In Italia lo vedremo solo fra diversi mesi.

quando uscirà?

Secondo Sega, il gioco dovrebbe essere a un passo dal completamento ormai. Lasciateci almeno sperare che sia vero.

Non ci lasceremo sfuggire una copia appena verrà distribuito in Giappone: ulteriori notizie nel prossimo numero.

battaglie coraggio ten
insegui affonda tesori
nquista battaglie cora

14 anni sul mercato dello sviluppo e della distribuzione dei videogiochi, più di 200 titoli all'attivo per Playstation e CD Rom, da quest'anno

npeste assalti fortezze
saccheggia imperi co
ggio tempeste assalti

ER GIOCO

anche su Nintendo N64® e Nintendo Color Game Boy®. Da oggi Microids è presente anche in Italia.

ANTEPRIMA

PlayStation

IN USCITA A PRIMAVERA
▼ SVILUPPATORE NAMCO
▼ EDITORE NAMCO
▼ GIOCATORI 1-2
▼ ALTRE VERSIONI NESSUNA

R4: RIDGE RACER TYPE 4

Gran Turismo è rimasto troppo a lungo sul trono dei giochi di corse. Sono in arrivo 'gli altri', e ad aprire la strada è Ridge Racer 4. Ancora una volta Namco ha dimostrato che i limiti della PlayStation non sono ancora stati raggiunti...

Ridge Racer 4 è stato il titolo Namco per console di maggior rilievo in Giappone dopo il lancio di Tekken 3. Una lunga campagna sulla stampa specializzata giapponese ha decantato le fantastiche macchine e le sequenze animate destinate ad apparire nel gioco, oltre a tutto lo spettacolare merchandise attualmente disponibile nei negozi giapponesi. Le aspettative alle quali il gioco è chiamato a rispondere sono quindi numerose.

Per fortuna, dopo aver scartato la confezione, infilato il CD nella PlayStation di GamesMaster e premuto il pulsante Power, crediamo di poter dire che Namco ha fatto un buon lavoro.

Una volta partita l'introduzione, nel nostro ufficio non c'erano più posti a sedere. Normalmente saremmo passati direttamente al gioco, ma premere il pulsante di avviamento di fronte alla sfavillante presentazione di un gioco Namco sarebbe stato un vero delitto. Cercare di dare un'idea delle immagini generate al computer diventa sempre più difficile...Esaminando gli schermi delle opzioni, appare evidente che questo gioco è più ricco di tutti i suoi predecessori. La quantità di veicoli a disposizione è già sbalorditiva, ma se dovessimo stancarcene potremo anche modificarne i colori e creare i nostri adesivi personalizzati. Le colonne sonore spaziano da brani buffi, leggeri e funky fino a pezzi che non ci dispiacerebbe ascoltare in ufficio. La grafica, anche se occasionalmente un po' troppo sgranata, conferisce al gioco un'atmosfera davvero unica. L'apposito joypad, inoltre, è decisamente l'ideale. Non c'è alcun dubbio: lo spirito di Ridge Racer è più vivo che mai e aspetta solo di conquistarci.

CD bonus!

Nella versione giapponese di importazione è compreso un secondo CD gratuito sul quale troveremo un catalogo Namco '98 e due versioni del bis-bis-bisnonno di Ridge Racer 4... ma è molto improbabile che vedremo tutto ciò nella versione europea del gioco.

▲ Sì, il Ridge Racer originale fa un gradito ritorno... ma... ma che diavolo...

▲ ...è una nuova versione da 60 fotogrammi al secondo in alta definizione.

▲ All'epoca del lancio della PlayStation questo gioco ci ha fatto schizzare gli occhi fuori dalle orbite.

▲ E oggi, nel 1999, ci riesce ancora. Un po' impacciato, ma ancora divertente.

È QUI CHE COMINCIA IL DIVERTIMENTO...

L'opzione a giocatore singolo in Ridge Racer 4 è costituita da Real Racing Roots '99 Grand Prix. Questa sezione del gioco è composta da tre livelli, per un totale di otto gare. Per vincere il Gran Premio dovremo arrivare come minimo al terzo posto nelle due gare del primo livello, almeno secondi in entrambe le competizioni del secondo livello e quindi vincere tutte e quattro le gare del livello finale. Le cose sono facili all'inizio, ma diventano ben presto tremendamente difficili, data la notevole intelligenza artificiale che controlla le macchine avversarie. Prima di tutto, però, dovremo scegliere per chi gareggiare...

▲ I nomi delle squadre sono tutte vecchie conoscenze Namco. Delle quattro squadre principali, la nostra preferita è la RC Micro Mouse Mappy. Suona bene, no?

▲ Poi dovremo selezionare una casa produttrice e un tipo di macchina. Ci prepareremo quindi al primo circuito: si tratta di Helter Skelter...

▲ Teniamo d'occhio la nostra posizione in classifica: diventerà gialla quando avremo fatto abbastanza per passare alla gara successiva...

*RESULT
*2nd
*CONGRATULATIONS!!!
*YOU QUALIFIED!
*LAP1 01'52"463
*LAP2 01'53"379
*TOTAL 03'45"842

◄ Una breve zoomata mostra la macchina al volante della quale siamo seduti. I nervi cominciano a tendersi...

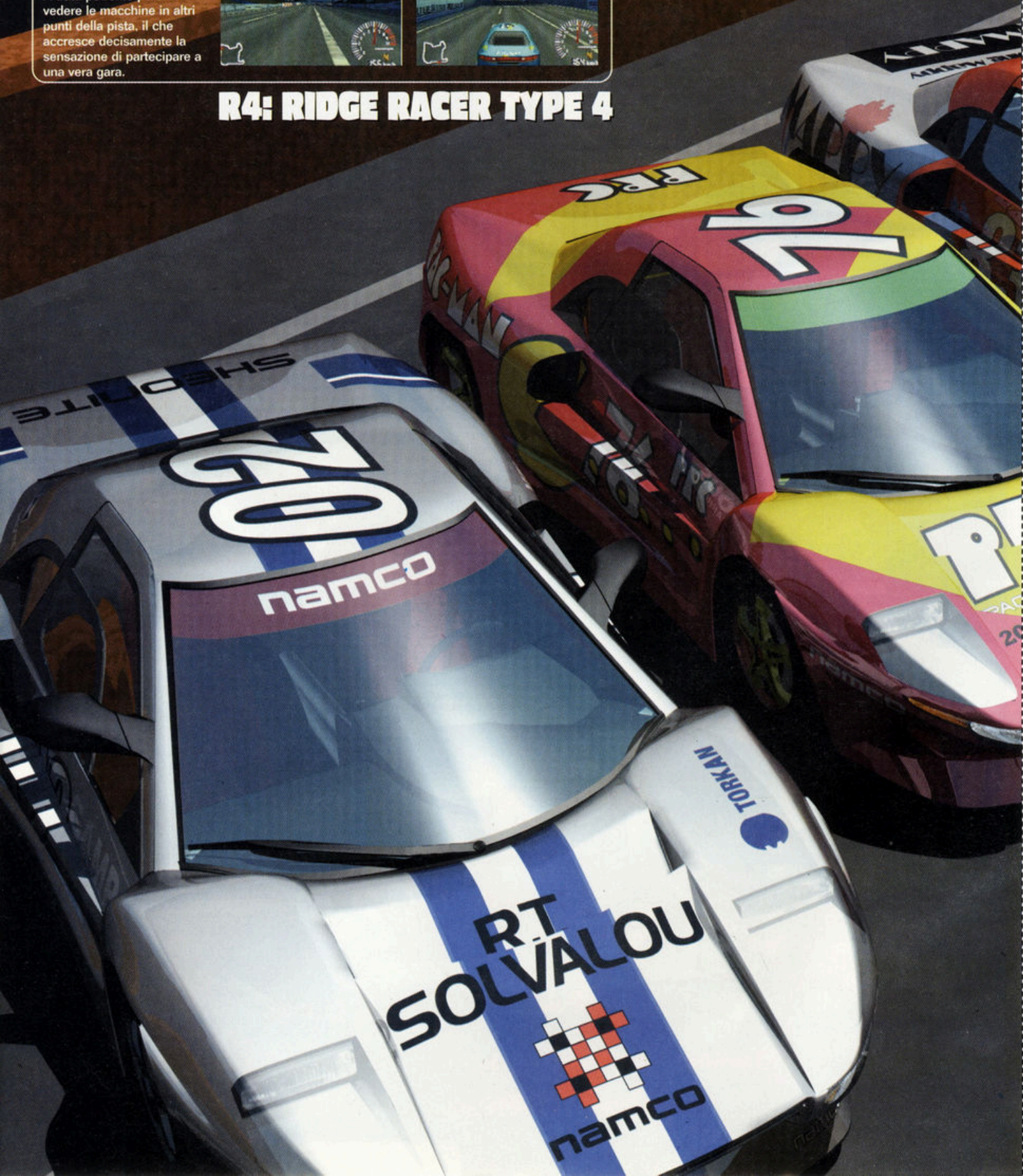
◄ Grazie, computer! La nostra PlayStation si emoziona ogni volta che riusciamo a qualificarci.

LA MIGLIOR INTRODUZIONE DI TUTTI I TEMPI!

OK, non sarà epica come quella di Tekken 3, ma è una carrellata di immagini davvero spettacolare. Narra la storia della simpatica Reiko Nagase e del piccolo incidente occorso al tacco della sua scarpa. Possiamo garantire che questa intro lascia il sorriso sulle labbra...

DETTAGLI RICCHISSIMI...

I dettagli negli scenari dei circuiti sono impressionanti. A tratti potremo persino vedere le macchine in altri punti della pista, il che accresce decisamente la sensazione di partecipare a una vera gara.

R4: RIDGE RACER TYPE 4

I CIRCUITI COME SONO?

Beh, ce ne sono molti di più che in qualsiasi altro Ridge Racer. Namco deve essersi fatta più generosa con l'età, visto che ha sfoderato non meno di otto circuiti di base per la modalità Grand Prix. Tutti poi sono anche decisamente lunghi e la squadra degli sviluppatori deve essersi innamorata dei tunnel: a volte sembra di guidare nella metropolitana. Ecco qui i primi quattro circuiti che dovremo affrontare...

HELTER SKELTER - GIAPPONE - 3 GIRI - 5220 metri

▲ La prima gara costituisce una gentile introduzione a Ridge Racer 4, e non c'è davvero alcun motivo per cui non dovremmo riuscire ad arrivare regolarmente primi. C'è persino il tempo di ammirare i nuovi cartelloni pubblicitari Namco.

WONDERHILL - GIAPPONE - 3 GIRI - 6686 metri

▲ Per la seconda competizione si ritorna in Giappone, solo che questa volta siamo in campagna ed è il crepuscolo. Molte delle prime immagini di Ridge Racer 4 sono state tratte da questo circuito.

EDGE OF THE EARTH - USA - 3 GIRI - 5665 metri

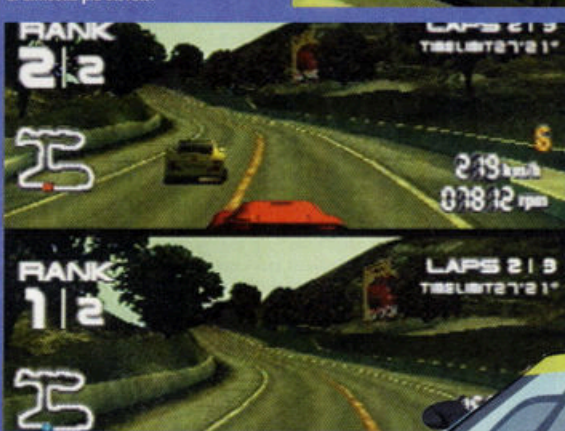
▲ Al terzo posto nel calendario di gara troviamo le delizie notturne di una città americana. Potremo affinare la nostra abilità su qualche brusca curva a destra.

OUT OF THE BLUE - GIAPPONE - 3 GIRI - 5564 metri

▲ L'ultima gara della seconda competizione si svolge sulla costa giapponese. Malgrado si trovi vicino al mare, questo percorso mantiene un'atmosfera cupa che ricorda quelle di Rage Racer.

Sfidiamo un amico...

Insomma, come se la cava la modalità testa-a-testa a schermo condiviso? Maledettamente bene, non c'è che dire. Malgrado la visuale compressa, si riesce comunque a vedere a una certa distanza: le curve e le loro barriere laterali non compariranno dal nulla davanti al nostro paraurti. Per farci sempre vedere al meglio, Namco ha limitato i tipi di visuale a quello dall'interno dell'auto e a quello 'leggermente fuori dall'auto'. Nel secondo caso sembra quasi di guidare una moto. Ehi, due giochi al prezzo di uno...

► Potremo scegliere fra 320 bolidi spettacolari una volta che avremo completato la modalità Grand Prix al livello di difficoltà più elevato.

▲ Le strade sono larghe, quindi ci sono un sacco di occasioni per sorpassare gli avversari.

▲ L'illuminazione all'interno dei tunnel è di grande effetto. Non che avremo il tempo per lasciarcene distrarre...

LA FORZA È NELLE NOSTRE MANI!

Ci vuole un bel po' per farsi la mano sul JOGCON, il pad Namco appositamente concepito per Ridge Racer 4. Il volante oppone resistenza alle nostre sterzate, e sembra veramente di superare una curva. La sua posizione, però, non ne facilita l'uso.

▲ Nella parte inferiore dello schermo, in modalità Time Trial, noteremo un indicatore...

PRIME IMPRESSIONI

La squadra di Games Master esprime il proprio pensiero su Ridge Racer 4...

In redazione Ridge Racer 4 sembra essersi guadagnato all'unanimità il titolo di gioco di corse spettacolare. Non manca, però, una voce fuori dal coro: è quella di Daniele, uno dei grafici di Games Master. È un grande

appassionato di giochi di corse e non si è lasciato conquistare del tutto dalla potenza di Ridge Racer 4. Certo, come tutti si è divertito davanti all'intro ben confezionata, ma per quanto riguarda le gare in sé, il discorso cambia. Ha commentato: "Sembra di volare sulla pista. Quando acceleri, la parte anteriore della macchina si solleva troppo è un po' come giocare con WipEout". Queste però sono solo le prime impressioni, e in realtà ci sta giocando moltissimo... ma solo per farsi un'idea più precisa del gioco. Qualche ora dopo... "Questo gioco comincia veramente ad appassionarmi. Non è spettacolare come Gran Turismo, ma è pieno di dettagli. È altrettanto ben fatto, e anche abbastanza difficile... Alcune delle macchine avversarie sono tremende". Come Daniele ha saputo esprimere così bene, una delle qualità di Ridge Racer 4 che impareremo presto ad apprezzare è l'intelligenza artificiale degli altri piloti nella modalità Grand Prix. Tutti

qui concordano sul fatto che i giochi, compresi quelli di corse, dovrebbero essere più impegnativi al giorno d'oggi e Ridge Racer 4 si piazza senz'altro fra i più stimolanti.

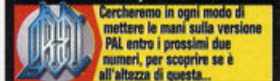
il pagellino

\+ Veloce, pieno di stile e di classe. La modalità a schermo condiviso è ottima.

\- Non è graficamente bello come Gran Turismo

quando uscirà?

Chi è in grado di procurarsi la versione di importazione del gioco potrà farlo subito, mentre gli utenti PAL dovranno attendere fino ad aprile.

Cercheremo in ogni modo di mettere le mani sulla versione PAL entro i prossimi due numeri, per scoprire se è all'altezza di questa...

IN USCITA A MARZO

▼ SVILUPPATORE
JALECO
▼ EDITORE
JALECO
▼ GIOCATORI
1
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

CARRIER

Probabilmente sarà una delle storie più spaventose che siano ma state vissute su una nave dai tempi di Love Boat...

Non appena si è sparsa la voce che Capcom aveva intenzione di concentrare i propri sforzi per portare la serie dello spettacolare Resident Evil su Dreamcast abbiamo iniziato a tenere il fiato sospeso.

Subito dopo questo annuncio sono arrivate notizie di un altro gioco di zombie in uscita da Jaleco: Carrier. Chiaramente influenzato da Resident Evil e da tutti i film d'orrore pieni di zombie che ci deliziano da anni, Carrier ci vede vestire i panni di uno degli elementi di una segretissima squadra speciale. Il nostro compito è quello di scoprire perché tutti i membri dell'equipaggio della nave di ricercatori sulla quale ci troviamo sono impazziti e hanno cominciato a uccidersi l'un l'altro. Il mistero più complicato da risolvere è però capire perché anche quelli che sono già morti continuano a vagabondare per la nave! Il gioco si svolge in tempo reale. Questo significa che in Carrier, a differenza di Resident Evil in cui sono le nostre azioni che danno il via agli eventi, la situazione si evolve continuamente anche se noi non siamo presenti sulla scena, quindi bisogna essere nel luogo giusto al momento giusto per capire cosa sta accadendo. Per essere sicuri di non perderci troppi eventi fondamentali per la risoluzione del gioco ci possiamo servire degli altri elementi della nostra squadra speciale. Saranno loro ad aiutarci a completare il quadro generale della situazione. È proprio quest'ultimo uno degli aspetti con cui il gioco cercherà di competere con Resident Evil, anche se sarà un po' svantaggiato dal fatto che l'uscita di Carrier avverrà mesi dopo quella del titolo Capcom.

LAVORO DI SQUADRA!

Il particolare sistema di programmazione di Carrier rende le situazioni di gioco sempre diverse ogni volta che si affronta l'avventura. La funzione Auto Action fa in modo che gli altri agenti della nostra squadra si muovano e svolgano le loro indagini autonomamente. Quando li incontriamo possiamo scambiare con loro le informazioni e le armi che hanno raccolto. Inoltre il sistema definito Multicast prevede che le azioni compiute dai nostri compagni, che di solito sono dalla nostra parte, abbiano delle ripercussioni dirette su di noi o su quello che sta intorno a noi. Lo scopo di questo tipo di programmazione è di "allungare" la vita del gioco spingendoci a rivivere l'avventura più volte in cerca di situazioni sempre nuove.

▲ Se fossimo arrivati poco prima forse non ci sarebbe stato questo coso a fare la guardia alla porta.

▲ Bill aveva detto che l'avremmo trovato qui... magari è stato sbranato da uno zombie affamato.

▲ A volte ci sono delle situazioni in cui è meglio non rendersi conto del guaio in cui ci siamo cacciati. Non è bello sapere che i barili dietro i quali ci siamo nascosti contengono del liquido chimico che esplode per un nonnulla. Meglio non saperlo.

PIU' GRANDE E' MEGLIO E'

Abbiamo provato a convincerli gentilmente, poi li abbiamo insultati. Niente da fare. Contro questi zombie ci vogliono le maniere forti. All'inizio del gioco partiamo con delle armi abbastanza limitate, ma visto che ci troviamo su una nave che svolge ricerche proprio sulle armi non sarà impossibile trovare qualcosa di più potente. Come mai in questo gioco anche le armi più semplici sono così grandi?

▲ Grandi armi = grandi proiettili = grandi danni quando colpiamo qualcosa.

◀ Non è il momento giusto per finire le munizioni.

MOSTRI A CONFRONTO

Che figura fa Carrier quando viene paragonato agli altri titoli del genere dell'orrore che ci sono in giro? Vediamo che livello segna lo sbudellometro.

silent hill Bambini scuoiati che ci inseguono per accoltellarci e sangue dappertutto. Il gioco sembra un manicomio per macellai impazziti. Sicuramente per stomaci forti, e sicuramente qualcuno avrà da ridire qualcosa.

resident evil 1 & 2 I giochi che hanno reso il genere horror popolare sulla PlayStation. Un sacco di spaventi e zombie da smaciullare. Chi non si ricorda la prima volta che ha staccato a calci la testa di uno zombie?

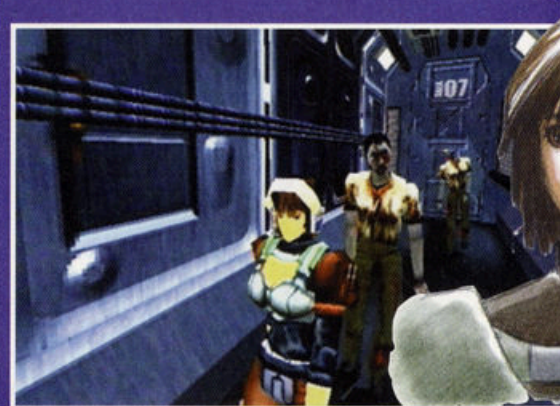
house of the dead 2 La giocabilità è poco profonda, al contrario delle abissali pozze di sangue che dovremo guadare. Stupefacenti montagne di frattaglie, ma è un peccato per la giocabilità.

carrier Se Jaleco avesse creato un'atmosfera più tesa e spaventosa sarebbe stato meglio. Parecchie teste mozzate, arti amputati e fontanelle zampillanti di sangue significano che non ha paura di esagerare. Con Resident Evil già fuori dovrà veramente mostrare qualcosa di eccezionale.

IN DUE E' MEGLIO

Incontriamo Jack e Jessifer. In effetti non sono i due nomi più adatti per due eroi, tuttavia puntano a diventare l'accoppiata più esplosiva del mondo dei videogiochi. Vengono trasportati sulla nave con un elicottero. Non sanno ancora cosa li aspetta...

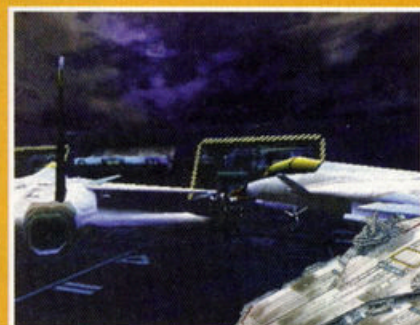
Jack

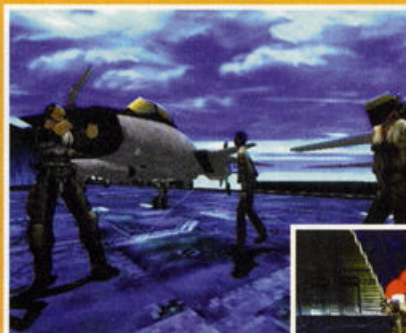
Certo dall'aspetto non si direbbe, ma questo è uno dei più temibili agenti in circolazione. È uno dei più duri, uno che prima spara e poi fa le domande... quando se ne ricorda.

Jessifer

Guarda che razza di nuove armature inventano oggigiorno. Certo che vestita così può davvero distrarre il nemico. E anche noi. Potrebbe sembrare una fragile fanciulla ma in realtà è un osso duro e ha un'incredibile serie di armi a sua disposizione.

LUCI, TELECAMERA... AZIONE!

Anche se i giapponesi quando si tratta di film non sono in grado di competere con le tecniche cinematografiche dei mostri sacri di Hollywood, nel campo dei videogiochi non sono secondi a nessuno. Silent Hill ha introdotto una serie di nuove tecniche di ripresa per le avventure d'azione in 3D. Carrier con le sue telecamere in movimento veloce e i cambi improvvisi di inquadrature metterà a dura prova il nostro sistema nervoso.

▲ Un'inquadratura sottosopra come questa ci permette di vedere cosa accade intorno a noi senza perdere d'occhio lo svolgimento globale dell'azione.

▲ Abbassiamo l'angolo ma zoomiamo abbastanza da trovare nelle varie scene gli oggetti più interessanti.

◄ Quando l'azione entra nel vivo, zoomiamo al massimo per goderci lo spettacolo nei minimi sanguinosi particolari.

► Ruotando la telecamera dietro di noi potremo dare un'occhiata ai risultati delle nostre fatiche.

il pagellino

+ Attacca alla giugulare Resident Evil con una grafica tutta sangue e spavento.

− Resident Evil esce prima, il che significa che dovrà essere impressionante per avere successo.

quando uscirà?

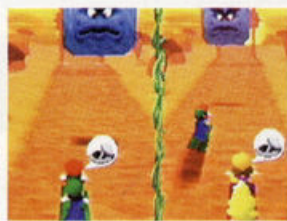
Ancora in fase di sviluppo. Una demo dovrebbe essere pronta più o meno quando uscirà Resident Evil.

In attesa di avere in mano la versione definitiva per provarla teniamo d'occhio le anticipazioni.

IN USCITA A MARZO

SVILUPPATORE: HUDSONSOFT
EDITORE: NINTENDO
GIOCATORI: 1-4
ALTRE VERSIONI: NESSUNA

MARIO PARTY

Continuando a dare uno sguardo ai nuovi titoli su Mario, eccoci a un videogioco da tavolo. Mario ha già fatto tutto il resto quindi questo era quasi inevitabile, no?

Potrà sembrare un po' bizzarro, quindi cerchiamo di avere pazienza. Le sei più grandi celebrità di Nintendo, Mario, Peach, Donkey Kong, Luigi, Yoshi e Wario stanno avendo un bisticcio su chi è la stella più grande. Come hanno deciso quindi di risolvere la loro piccola disputa? Naturalmente, prendendo parte a un gioco chiamato Mario Party e vedendo chi vince, benché, notando che solo il nome di Mario appare nel titolo, potremmo avere degli indizi sull'esito dello scontro...

Possono prendere le parti di uno dei personaggi in lotta fino a quattro giocatori. Il gioco in sé è un pazzo ibrido fra un gioco da tavolo tradizionale e i vecchi schiacciapensieri. I giocatori fanno rotolare a turno un dado virtuale e alcuni riquadri sul tabellone ci portano a uno dei cinquanta mini-giochi separati, mentre altri riquadri possono farci perdere il turno o avere altri effetti negativi. L'obiettivo di tutti i sottogiochi, che includono UFO Catcher, Mario Diving, un bowling e "Mario Orchestra" (!?), consiste nel raccogliere delle monete. È anche possibile rubarle agli altri giocatori. Una volta che ne abbiamo venti guadagniamo una stella e il personaggio con più stelle vince. Semplice.

È UNA STELLA!

Il numero di stelle che raccogliamo influenza le nostre possibilità di successo nel completare tutti i compiti fondamentali di ciascuna tavola, che spaziano da riparare un motore a cuocere un dolce.

OGNI MARIO PER SÉ STESSO!

Mario Party è fatto per le partite multigiocatore. I giocatori possono competere direttamente quando sono in più d'uno sullo stesso riquadro. In alcuni giochi ognuno sta per conto suo mentre in altri ci sono dei due contro due o tre contro uno. Ci sembra un po' sleale!

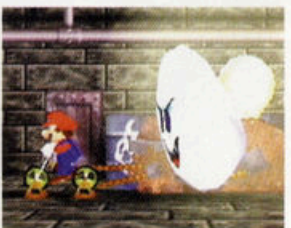
▲ Noteremmo mai un bambino con un fungo sulla testa?

► Buttiamo giù quanti più birilli possibile, addosso ai nostri avversari.

▲ Un altro mini-gioco. Arriviamo per primi alla fine. Facile, probabilmente, quando sappiamo come fare.

◄ Per avere successo ci vuole molto equilibrio.

MINI-MERAVIGLIE

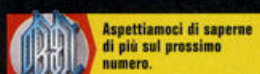
Il nocciolo del gioco è basato su dozzine di stravaganti e divertenti mini-giochi di cui sono disseminate gli otto differenti tavolieri.

▲ I mini-giochi includono il bob, il bowling e il gioco del Simon.

il pagellino

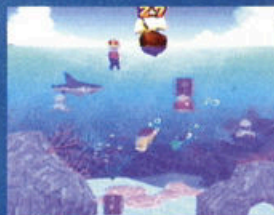
\+ Sembra pieno di personaggi divertenti e dei tipici tocchi di classe di Mario.

− I minigiochi potrebbero essere troppo semplici per suscitare interesse a lungo termine

quando uscirà?

Già disponibile in Giappone, è in fase di conversione nel formato PAL.

Aspettiamoci di saperne di più sul prossimo numero.

Games Master
MARIO È VIVO!
Il nostro vecchio amico non finisce mai le pile? L'idraulico preferito da tutti è di nuovo al lavoro, anche se forse è un po' dimagrito...
MARIO PARTY

Games Master
OH NO! È...
Come si suol dire, ogni rosa ha le sue spine e per ogni Mario c'è un WARIO! Il cattivo definitivo degli anni novanta è tornato: tremiamo!
ゲームのルール
MARIO PARTY

Nella Creativedimension i suoni non li ascolti soltanto. Senti anche da che parte arrivano

Immagina un mondo in cui sia difficile separare nel gioco la fantasia dalla realtà. Immagina anche le più evolute schede audio e le più avanzate tecnologie per la diffusione del suono in combinazione fra loro per dar vita al nuovo Enviromental Audio, l'ambiente dove il suono 3D tocca i livelli più elevati di realismo e precisione.

Ora basta immaginare! Sei pronto per entrare nella CREATIVE DIMENSION, la nuova frontiera del suono dove il tuo PC non sarà mai più lo stesso.

La scheda Sound Blaster Live! ™ e i diffusori FourPointSurround™ rendono unico l'Environmental Audio™ per darti:

- Un'eccezionale purezza del suono, così reale da sembrare dal vivo.
- Un perfetto posizionamento sonoro tridimensionale e un pieno effetto Surround.
- Un ambiente audio estremamente realistico per dare il meglio ai nuovi giochi 3D.
- Un'elaborazione del suono così professionale da riprodurre la musica a un livello superiore.

Per saperne di più chiedi al tuo rivenditore di fiducia o consulta il nostro sito Web

La nuova dimensione per il tuo PC

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Schede Audio | Schede Grafiche | Altoparlanti | PC-DVD | Video

I GIOCHI DEL MESE

i giochi di questo mese provati per voi dagli esperti di Games Master

SHOGO (PC) 48
SOUTH PARK (NINTENDO 64) 52
HERETIC 2 (PC) 56
AKUJI THE HEARTLESS (PLAYSTATION) 60
THIEF (PC) 62
TRESPASSER (PC) 66
UNHOLY WAR (PLAYSTATION) 67
B-MOVIE (PLAYSTATION) 70
BLOOD 2 (PC) 73
KNOCKOUT KINGS (PLAYSTATION) 74
BUST-A-MOVE 4 (PLAYSTATION) 76
SETTLERS 3 (PC) 77

GM CAPOLAVORO — Ogni mese, i giochi che ottengono un voto superiore al 90% vengono premiati da questo bollino. Complimenti!

PREZZO
L. 99.900

SVILUPPATORE
LUCASARTS
EDITORE
LUCASARTS
GIOCATORI
1
ALTRE VERSIONI
NINTENDO 64

La leggenda chiamata Guerre Stellari ha già generato un nuovo gioco d'azione. Avrà o no la Forza dalla propria parte?

STAR WARS ROGUE SQUADRON 3D

Guerre Stellari è una delle serie cinematografiche di maggior successo della storia del cinema e, oseremmo aggiungere, una delle più amate. Anche la nonna sa chi è Luke Skywalker. Non deve quindi sorprendere il fatto che, ancora vent'anni dopo l'uscita del primo film della serie, la commovente schiera dei prodotti e videogiochi ispirati a Guerre Stellari sia vigorosa.

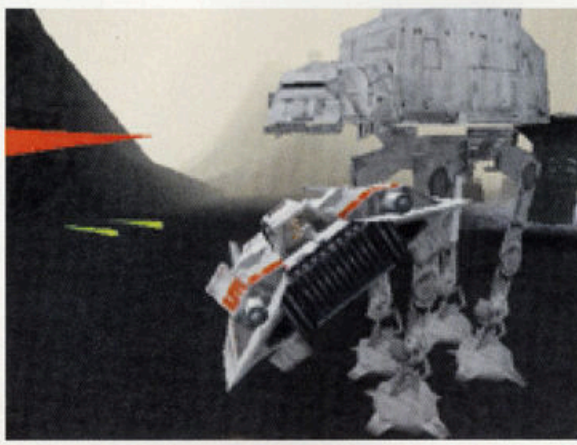
Questo sparatutto tridimensionale è ambientato nel periodo fra Guerre Stellari e L'Impero Colpisce Ancora. Luke Skywalker (proprio così: in questo gioco ispirato a Guerre Stellari vestiremo i panni del giovane cavaliere jedi) ha appena distrutto la Morte Nera con l'aiuto di Wedge Antilles. Il malvagio Impero, comprensibilmente contrariato, ha deciso di vendicarsi distruggendo i fastidiosi quanto indomiti Ribelli. Luke e Wedge decidono di raccogliere 12 fra i migliori piloti da combattimento dell'Allenaza creando il Rogue Squadron. A questa formazione verranno affidate le missioni più importanti. Il generale Rieekan sarà sempre a nostra disposizione per indicarci i nostri attuali obiettivi. Potremo così sfidare l'Impero in duelli aerei e combattimenti contro le sue forze di terra, in uno sforzo essenziale per la vittoria dei buoni! Insomma, come si dice, siamo la loro unica speranza. Nella prima schermata del gioco, il Player Roster, avremo la possibilità di creare un pilota e, non meno importante, di regolare i controlli del gioco. Ci servirà assolutamente un joystick decente, malgrado sia possibile utilizzare anche la tastiera. In ogni caso, la regolazione standard dei comandi è un vero incubo, quindi dovremo modificarla. Quanto a controllare il nostro velivolo per mezzo del mouse... non pensiamoci nemmeno! Una volta venuti a capo di tutto ciò, riceveremo istruzioni sugli obiettivi della nostra prima missione, quindi sarà il momento di affrontare il combattimento. Il primo livello, Imboscata a Mos Eisley, costituisce una sorta di gentile introduzione al gioco e non occorrono più di un paio di minuti, letteralmente, per completarlo. In ogni caso, questo livello ci permetterà di farci un'idea della cosa, il che non guasta. Sullo schermo compaiono tre icone principali. L'indicatore dei danni subiti ci consente di sapere quanto la nostra astronave è vicina alla distruzione. In tutto disporremo di tre astronavi. L'icona in basso a sinistra ci informa su quali e quante siano le nostre armi secondarie. Infine, è fondamentale il radar, che riuscirà immediatamente familiare a chiunque abbia esperienza di simulazioni di volo. Ci indica la giusta direzione per completare la nostra missione, e rappresenta con dei punti rossi i velivoli e le armi del nemico. Perciò, anche se dovessimo dimenticarci completamente l'obiettivo della missione, limitiamoci a seguire le indicazioni del radar... anche se ai giocatori più navigati potrebbe non piacere l'idea di essere 'guidati per mano' in questo modo. Stranamente, volando con la nostra

▲ Prepariamoci per un po' di azione.

▲ Gli AT-PT possono sopportare numerosi colpi di laser prima di essere distrutti.

▶ Il radar in alto a destra indica che abbiamo quasi raggiunto il nostro obiettivo.

▲ L'A-Wing è il caccia più veloce a disposizione dell'Alleanza dei Ribelli.

▲ Quello che ci piacerebbe sapere è: cosa diavolo sono quei due rilievi sulla destra...?

1 AEREI RIBELLI

Ci sono cinque diversi tipi di velivoli dei Ribelli a nostra disposizione: X-Wing, A-Wing, Y-Wing, Airspeeder e V-Wing Airspeeder. Ognuno di essi è adatto a uno specifico tipo di missione. All'inizio di ciascun livello sarà evidenziato il velivolo standard, ma se completeremo un numero sufficiente di missioni potremo fare ritorno ai livelli precedenti.

▲ Il classico X-Wing è il velivolo dei Ribelli più versatile.

▲ L'Y-Wing, più pesante e lento, è indicato per le missioni di bombardamento.

▲ L'A-Wing è un buon velivolo, ma sfortunatamente è troppo facile da danneggiare.

▲ L'Airspeeder è ottimo contro gli AT-AT con il suo splendido cavo.

▲ L'X-Wing è capace di impressionanti acrobazie: l'ideale per eludere i radar.

2 ALL'ATTACCO!

L'armamento principale del nostro velivolo è costituito da cannoni laser a munizioni illimitate, ma disporremo anche di un'arma secondaria. Questa potrà essere rappresentata da siluri ai protoni, missili a grappolo e bombe. Nel corso di alcune missioni potremmo anche dimenticarci di avere un'arma secondaria, mentre in altre sarà determinante per il nostro successo. Avanti, proviamo un po' a disattivare uno di quei massicci AT-AT senza servirci del cavo a rimorchio dell'Airspeeder...

▲ Niente di meglio di un po' di 'ammazza e distruggi'...

▲ Senza il cavo a rimorchio gli AT-AT si dimostreranno molto più duri da eliminare.

▲ L'icona in alto a sinistra indica che questo velivolo sta per trasformarsi in una scatoletta di cibo per cani. Non dimentichiamoci che dobbiamo proteggere i blu e attaccare i rossi. Se ci riusciamo.

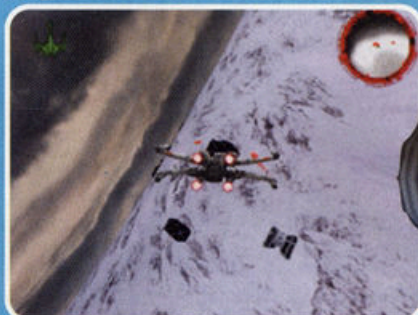
▲ Non c'è dubbio che il pilota di quel caccia TIE rimpiangerà di non essersene rimasto a letto stamattina.

▼ Soltanto i piloti scelti possono chiedere di essere inseriti nel Rogue Squadron!

astronave ci sembrerà assai più di fluttuare dolcemente attraverso il cielo che di schizzare a una velocità da infarto a tutta adrenalina. Anche accelerando non si ha mai la sensazione che il velivolo si sposti più velocemente: si limita a proiettarsi più avanti all'interno dello schermo. Al contrario, la tensione è costruita attraverso il generoso utilizzo del dialogo e degli effetti sonori. Si possono alternare sei diversi tipi di inquadratura, anche se le uniche due scelte sensate sono rappresentate

3 TIRO AL BERSAGLIO!

Molti dei nostri obiettivi sono fissi o raggruppati in zone ristrette. Poiché nessuno dei nostri velivoli è in grado di compiere curve particolarmente strette, dovremo volare in circolo per un bel po' prima di poter inquadrare nel mirino le difese avversarie.

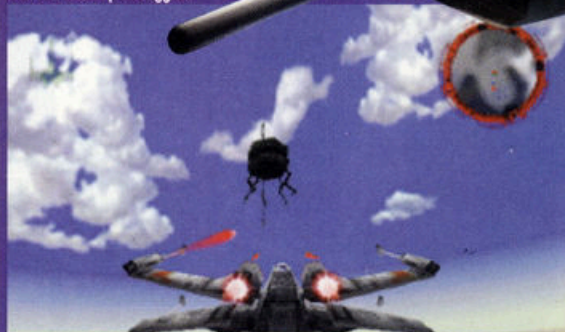
▲ Ce ne vorrà prima di far saltare in aria quell'edificio.

▲ I caccia TIE sono molto più maneggevoli degli X-Wing.

4 VELOCI COME IL FULMINE?

L'accelerazione è strana. Non si percepisce alcuna sensazione di maggiore velocità nel movimento dell'astronave, che si limita a spostarsi più 'all'interno' dello schermo. Non vedremo mai quindi lo scenario scorrere rapidamente intorno a noi. I panorami, abbastanza uniformi, fanno il resto.

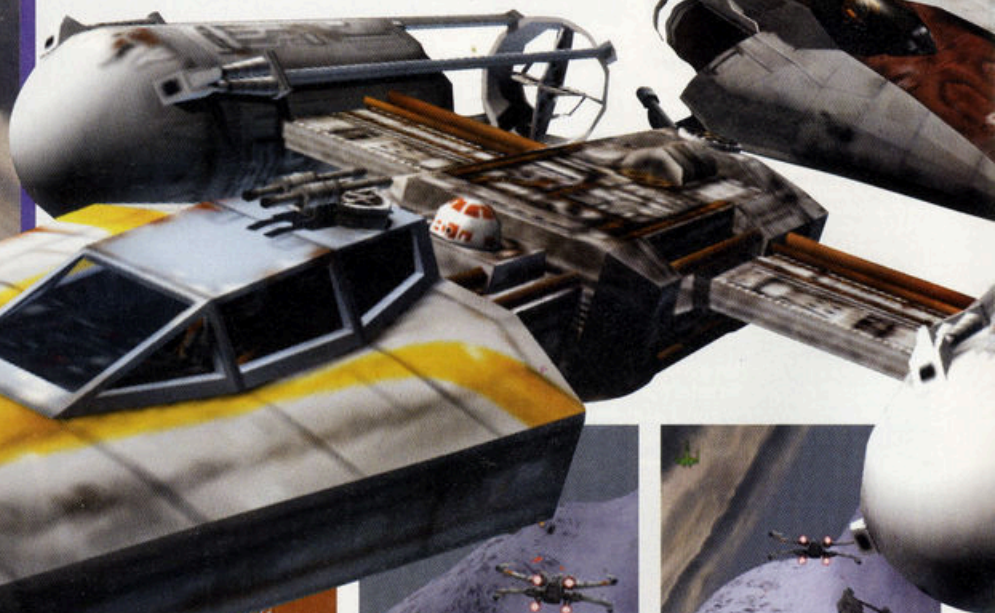
▲ Accelerando non si ha alcuna sensazione di andare più forte!

► Rallentando non otterremo che di far apparire il nostro velivolo più vicino a noi.

▲ Farsi un volo rapido lungo la spiaggia è un modo molto civile di trascorrere un pomeriggio...

▲ I Probe Droid dell'Impero non sono molto difficili da distruggere, ma sono dotati di un insidioso congegno esplosivo che può provocare qualche danno al nostro velivolo.

▲ Quell'acqua sembra abbastanza adatta per farci una nuotata.

◄ Gli AT-AT sono pesantemente corazzati e dispongono anche di potenti cannoni. Meglio fare attenzione!

dalla visuale standard alle spalle del nostro velivolo, a media distanza e dalla visuale in prima persona dall'abitacolo dell'astronave. Controllare il nostro mezzo non è difficile: senza che premiamo nulla, continuerà a procedere in volo. Se poi non riuscissimo più a capire in che direzione siamo rivolti, dove siano la terra e il cielo e dove ci stia portando la forza di gravità, basterà che lasciamo tutti i pulsanti: riacquisteremo automaticamente l'assetto di volo normale. Limitiamoci ad assicurarci che le nostre armi siano cariche. Ciascuna delle 16 missioni assomiglia decisamente alla precedente: non aspettiamoci perciò grande varietà nello stile di gioco con il procedere attraverso i vari livelli. Sarà proprio questo, tutto sommato, a deludere molti. Non si tratta che di distruggere le difese nemiche preoccupandosi nello stesso tempo di proteggere determinate zone chiave. Il gioco è quindi molto lineare e non occorre una strategia vera e propria, anche se i livelli più avanzati richiedono una certa tattica per portare a termine le missioni. Ad alcuni dei membri della squadra di Games Master il gioco è piaciuto molto, proprio

▼ È incredibile che un'astronave così piccola possa provocare danni così grandi...

▲ Da qualunque punto di vista si consideri la situazione, è finito.

▲ Questa è la visuale in prima persona dall'abitacolo.

5 ELUDI E CONQUISTA...

Malgrado Rogue Squadron non offra una vera profondità di gioco, procedendo nelle missioni ci occorrerà una certa tattica. Oltre ad avere obiettivi più difficili e numerosi da distruggere, dovremo infatti impegnarci per eludere le difese nemiche, come i generatori di campo di protezione e le installazioni radar.

▲ Se il radar individua la nostra presenza, la missione è finita.

▲ Distruggiamo il radar, o aspettiamo che lo facciano i nostri compagni!

▲ Se vogliamo evitare quel turbolaser dobbiamo essere dei bravi piloti.

▲ Quell'astronave dei Ribelli è priva di difese, perciò dovremo essere noi a proteggerla!

perché fa comunque parte della leggenda. È davvero incredibile quanta popolarità si possa ottenere semplicemente infilandosi una tuta arancione e un casco... Il livello di apprezzamento di questo gioco dipenderà in ultima analisi da quanto il giocatore sia appassionato della saga di Guerre Stellari.

Se non siamo in cerca della Forza, il nostro interesse per il gioco rischia di ridursi drasticamente.

Senza dubbio, però, l'atmosfera della trilogia cinematografica è riprodotta con grande accuratezza.

▼ Dovremo fare del nostro meglio in questo volo verso l'ignoto...

▲ Qualcuno ha una minima idea dello scopo di quelle strane torrette?

▲ Non inseguiamo i TIE isolati fuori dalla nostra 'zona di interesse'. Spesso costituiscono una falsa pista.

◄ Le truppe di terra sono veramente un fastidio, specie quando stiamo affrontando un AT-AT. Eliminiamole per prime, se possibile.

6 DETTAGLI DA APPASSIONATI

Come è lecito attendersi da qualsiasi prodotto legato a Guerre Stellari, il senso di continuità fra una missione e l'altra e l'attenzione riservata ai dettagli più minuziosi della trama sono impeccabili. Rogue Squadron garantisce tutto ciò attraverso una notevole quantità di sequenze filmate, che compaiono non soltanto fra un livello e l'altro ma anche nel bel mezzo delle missioni, informandoci per esempio di una nuova ondata di caccia TIE in procinto di attaccare le forze dei Ribelli.

▲ Le sequenze filmate ci avvertono nel corso delle missioni della presenza di nuove installazioni di difesa nemiche.

▲ In questo caso si tratta di una nuova squadriglia di TIE. I loro effetti sonori sono favolosi.

▲ È dietro di noi! La tattica migliore qui è quella di compiere un giro della morte e prenderla alle spalle.

▲ Ooops... troppo tardi. Questa volta si direbbe che quei TIE abbiano avuto la meglio...

> "...il gradimento di questo gioco dipenderà in gran parte della passione del giocatore per Guerre Stellari."

il giudizio

aspetto

I livelli sono abbastanza monotoni, ma la situazione viene in gran parte salvata dalle numerosissime sequenze filmate e dal dialogo.

giocabilità

I velivoli sono maneggevoli, ma mancano di velocità. Le missioni sono molto simili fra loro.

longevità

Limitata. Non ci vuole molto tempo per fare pratica e le opzioni non sono numerose. Non è un gioco sul quale ritorneremo a lungo.

il meglio

SAREMO Luke Skywalker. Abbattiamo i caccia TIE come se fosse l'ultima cosa che faremo nella nostra vita. Niente male!

il peggio

Completare una missione solo per scoprire che quella successiva è più o meno la stessa storia...

Uno sparatutto in 3D abbastanza gradevole, anche se fa molto affidamento sul legame con la saga di Guerre Stellari e manca decisamente di varietà.

76%

Se ci piace questo perché non provare X-Wing vs TIE Fighter? Ci donerà altre emozioni in stile Guerre Stellari ed è meno lineare di Rogue Squadron.

Games Master
VITA DA EROI
Siamo l'elite dei Ribelli, facciamo parte del Rogue Squadron, e il nostro compito è salvare l'universo dall'Impero. Che giornata!
STAR WARS ROGUE SQUADRON

STAR WARS ROGUE SQUADRON

OK, abbiamo visto la versione per PC... ma come se la cava il giovane Luke a volare sul Nintendo 64?

PREZZO
L. 119.900

SVILUPPATORE
LUCASARTS

EDITORE
LUCASARTS

GIOCATORI
1

ALTRE VERSIONI
PC

Assicuriamoci che questo importante convoglio merci non venga sabotato dall'Impero!

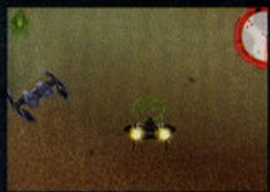
il giudizio

aspetto
Il sistema 3D sembra un po' in difficoltà, a volte! La grafica può essere migliorata in misura determinante con l'utilizzo del RAM Pak.

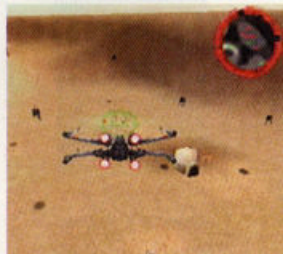
giocabilità
Può essere molto difficile controllare il velivolo e non c'è quella sensazione di velocità che potremmo aspettarci.

longevità
Come la versione per PC, anche questa manca di varietà. Una volta completato il gioco, non lo riprenderemo in mano.

il meglio
Distruggere gli AT-PT con potenti colpi di missile.

il peggio
Inseguire i TIE quando sembra che siano in grado di schivarci senza la minima difficoltà.

In sostanza è uguale alla versione per PC, anche se perde qualche punto a causa degli ostici comandi e della nebbia, che sembra onnipresente.

72%

Se ci piace questo Non esiste nulla di veramente simile, fatta eccezione per Lylat Wars... perciò, proviamolo!

È necessario occuparsi di quei Probe Droid prima di procedere oltre.

Sotto molti aspetti il gioco è identico alla versione per computer: le missioni e lo stile di gioco sono gli stessi, i livelli hanno le stesse dimensioni e devono essere completati allo stesso modo. Quel che è meglio, però, è che sono rimasti invariati anche gli effetti sonori, fra i quali il terrificante stridio dei TIE che si avvicinano e il frastuono minaccioso dei grossi AT-AT. In gran parte le differenze fra le due versioni sono secondarie, come l'interfaccia grafica e la scelta del tipo di visuale. Queste però sono sciocchezze. La differenza più grande sta nei comandi, che sono decisamente ostici. Mentre il gran numero di pulsanti di cui dispone il Nintendo 64 si presta perfettamente alle numerose opzioni disponibili all'interno del gioco (cambio di inquadratura, armi secondarie, eccetera), controllare i movimenti del nostro velivolo per mezzo dello stick non è facile come potrebbe sembrare. Va benissimo finché ci troviamo a sorvolare una zona aperta e le modifiche alla direzione di marcia che dobbiamo effettuare sono limitate. Quando però si tratta di volare all'interno di una zona delimitata (vedere box 1), peggio ancora nel caso di un duello aereo con i TIE, si rischia davvero di girare a vuoto. In effetti si corre il rischio di assomigliare a un cane iperattivo che insegue la propria coda più che al pilota d'élite perfettamente addestrato nei panni del quale dovremmo affrontare il gioco. Purtroppo non potremo sterzare per mezzo del D-pad, perché qualunque sia la regolazione dei comandi che sceglieremo, questo servirà comunque solo per controllare la visuale. Il dialogo è molto ridotto rispetto alla versione per PC di Rogue Squadron. Questo non rappresenterebbe di per sé un problema, se nella versione per PC il dialogo non avesse giocato un ruolo così determinante agli effetti dell'atmosfera di tensione. Nella versione per Nintendo 64 nulla sopperisce a questa assenza e di conseguenza l'atmosfera del gioco risulta decisamente minore. Vale inoltre la pena ricordare che se abbiamo intenzione di acquistare questo gioco e non possediamo un RAM Pak, dovremo procurarcene uno, perché senza la grafica risulterà molto più granulosa e annebbiata. I livelli, inoltre, sono decisamente brevi, e al giocatore non sarà richiesta che una strategia elementare, dal momento che il percorso all'interno di ciascun livello è predeterminato (vedere box 2). Si tratta comunque di una esperienza di gioco notevole, anche se un po' limitata, per divertirsi con la quale non sarà necessaria una conoscenza enciclopedica della saga di Guerre Stellari.

1 ALL'ATTACCO!

Molte delle missioni prevedono il compito di sorvolare una determinata area, come per esempio la missione The Search for the Nonnah, in cui dovremo proteggere una navicella arenata. È difficile effettuare rapidi cambi di direzione, perciò faremo meglio a dirigerci verso i nostri obiettivi da una certa distanza, rallentando nel frattempo per mantenerli a tiro più a lungo.

Il sistema migliore per colpire bersagli multipli a terra...

...è di prendere una bella rincorsa in volo, rallentare e iniziare a sparare!

È un'ottima idea avvicinarsi il più possibile agli obiettivi...

...facendo però attenzione a non andare loro addosso!

2 COME SI FA

Oh, com'è tutto lineare! Ci sono persino misteriosi campi di forza che impediscono al nostro velivolo di allontanarsi dalla zona! Gran parte delle missioni si divide in varie sezioni: per prima cosa è necessario seguire le indicazioni del radar, quindi bisogna cercare di distruggere i nemici. Proseguiremo poi verso la nostra destinazione seguendo il radar, e così via...

Il radar ci comunica che abbiamo raggiunto l'area della nostra destinazione.

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906
INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it

I Negozi

BOLOGNA
VIA VELA 12/2 TEL. 051/343504

BOLOGNA
VIA MURRI 39/D TEL. 051/343504

FERRARA
VIA GARIBALDI, 120 Tel. 0532/204881

FORLI'
C.SO REPUBBLICA, 180 TEL. 0543/20233

MODENA
VIA FARINI, 73 TEL. 059/211130

FIRENZE
VIA DEI PUCCI, 1 TEL. 055/291521

PARMA
VIA SAVANI 14/L TEL. 0521/293988

PAVIA
VIA CALATAFIMI, 6 TEL. 0382/28922

VERONA
VIA PITAGORA, 12 TEL. 045/577360

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TELEFONO:
051 - 343504
FAX:
051 - 344906
POSTA:
COMPUTER ONE
Via Vela 12/2 - BOLOGNA
INTERNET:
http://www.computerone.it

SERVIZIO RIVENDITORI

TELEFONO:
051 - 301311
FAX:
051 - 345236
POSTA:
GAMETIME SRL
Via Fossolo 38 - BOLOGNA
INTERNET:
http://www.gametime.it

ULTIME NEWS IN AGGIORNATE IN TEMPO REALE : http://www.computerone.it

SOLO DA COMPUTER ONE!!

PRENOTA SUBITO!!!
RICEVERAI COMPRESO NEL PREZZO 3 FAVOLOSI GIOCHI**

**(offerta valida fino ad esaurimento scorte, i pacchetti sono gia' predisposti dal magazzino non vi e' pertanto possibilita' di scelta)

ALPHA CENTAURY

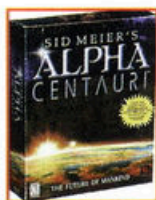
LIT. 109.900

CIVILISATION 3: CALL TO POWER

LIT. 119.900

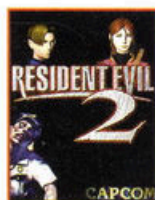
RESIDENT EVIL 2

LIT. 89.900

COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN

LIT. 109.900

ARMY MEN II

LIT. 99.900

HEROES OF MIGHT & MAGIC III

LIT. 109.900

NORTH & SOUTH

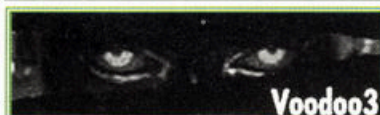
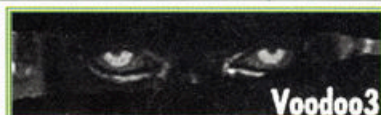
LIT. 99.900

TUROK 2

LIT. 99.900

...RICORDA...COMPUTER ONE PENSA A TE ...TU PENSA A COMPUTER ONE

PRENOTA SUBITO LE NOVITA' IN ANTEPRIMA
RICEVERAI COMPRESO NEL PREZZO 3 FAVOLOSI GIOCHI**

**(offerta valida fino ad esaurimento scorte, i pacchetti sono gia' predisposti dal magazzino non vi e' pertanto possibilita' di scelta)

Voodoo 3....LA POTENZA IN UNA SOLA SCHEDA DISPONIBILE IN 3 VERSIONI
2000 PCI : 16 Mb SDRam a 143 Mhz, RAMDAC a 300 Mhz, Architettura con doppia Texture a 32 Bit
2000 AGP: 16 Mb SDRam a 143 Mhz, RAMDAC a 300 Mhz, Architettura con doppia Texture a 32 Bit
3000 AGP: 16 Mb SDRam a 166 Mhz, RAMDAC a 350 Mhz, Architettura con doppia Texture a 32 Bit e Tv Out
PRENOTA SUBITO

RICORDA!!! DA COMPUTER ONE
OGNI 2 GIOCHI ACQUISTATI
NE RICEVERAI ALTRI 3
COMPRESI NEL PREZZO

(offerta valida fino ad esaurimento scorte, i pacchetti sono gia' predisposti dal magazzino non vi e' pertanto possibilita' di scelta)

COMPUTER ONE *LA PIU' GRANDE CATENA ITALIANA SPECIALIZZATA IN VIDEOGAMES*

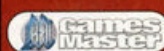
PC

PREZZO
L. 79.900

SVILUPPATORE
MONOLITH

EDITORE
MICRIODS

GIOCATORI
1-8

ALTRE VERSIONI
NESSUNA

SHOGO
MOBILE ARMOUR DIVISION

Prepariamoci a entrare in un mondo robotizzato con un'atmosfera a metà tra MechWarrior e Quake 2.

Indossare un bel completino può essere un'esperienza interessante. Shogo: MAD ce lo dimostra permettendoci di provarne alcuni senza farci sborsare una lira. La cosa migliore di questi completini è che sono rinforzati e di taglia extra-large. Per essere più precisi si tratta di "abiti" interamente di metallo alti una decina di metri, corredati da tutta una serie di armi da fuoco e in grado per di più di trasformarsi in veicoli motorizzati.

Ci ricorda qualcosa? Probabilmente sì, visto che Shogo: MAD si ispira chiaramente a MechWarrior, un classico gioco di combattimenti tra robot giganti, e alla serie di disegni animati dei Tranformer che fino a poco tempo fa veniva trasmessa anche qui da noi. Aggiungiamo a questo un potente motore 3D che andrebbe bene addirittura per Quake 2 o Unreal ed ecco che il risultato non può che essere stupefacente.

GM CAPOLAVORO

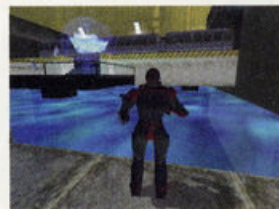
A sentirlo così sembrerebbe qualcosa di terribilmente noioso. Monolith è riuscita al contrario a combinare molto bene gli elementi tecnologici

1 È DELLA SUA MISURA SIGNORE?

Ognuno degli esoscheletri meccanizzati si trasforma in un veicolo al tocco di un tasto. Un veicolo stradale si muove più velocemente di un robot ma non può sparare. Se decidiamo di scappare da uno scontro, meglio farlo più velocemente possibile, cioè trasformandoci.

▶ La trasformazione di un veicolo in un robot, come accadeva coi Transformer, è un bel disastro da realizzare.

▲ Ogni robot trasformabile ha i suoi colori, i suoi scudi e statistiche di mobilità.

▲ La visuale in prima persona può essere convertita in una ripresa dalle spalle tipo Lara Croft. Non ci sembra il massimo però.

▲ Gli effetti con l'acqua non sono belli quanto quelli di Quake 2 o Unreal, comunque viene voglia lo stesso di farci un tuffo...

▲ Gli obiettivi da raggiungere ci vengono indicati durante il gioco.

▲ I robot supertecnologici non si fanno certo impressionare da qualche gocciolina di sangue.

▲ Uno scontro in multigiocatore può trasformare qualsiasi livello in un carnaio.

▲ Lo Spider spara dei proiettili adesivi che si attaccano alle nostre vittime.

◀ Le missioni "a piedi" ricordano molto da vicino GoldenEye per Nintendo 64. Fucili di precisione, granate e pistole.

▶ L'arma chiamata Bullgut è capace di ridurre in polvere interi edifici con un colpo solo. Effetti luce a dir poco stupefacenti.

2 ARMI DA SBALLO

Shogo ha delle armi per cui perdere la testa. Se la distruzione totale è il nostro scopo abusiamo largamente di queste armi.

▲ L'arma peggiore: la spada cerimoniale è l'equivalente dell'ascia di Quake.

▲ Possiamo raccogliere le armi da terra dopo aver massacrato un nemico.

▶ I fucili laser e a impulso sono dannatamente difficili da usare da grandi distanze.

▲ Non avviciniamoci troppo allo scenario quando usiamo degli esplosivi: potremmo essere colpiti da qualche scheggia!

◀ Stiamo fuori della portata dei carri armati più possibile.

del gioco e a mantenere inalterata la velocità e l'azione che ci si aspetta da uno sparatutto in prima persona. Il gioco segue una trama interessante in cui i molti personaggi che incontriamo durante le missioni o ci aiutano o ci ostacolano. I livelli sono pertanto pieni di obiettivi secondari. Anche se bisogna impegnarsi per raggiungere tali obiettivi il ritmo del gioco non viene mai rallentato troppo. Le istruzioni orali che ci vengono date sono accompagnate dall'immagine di chi ce le impartisce. La nostra voce guida ci assegna dei compiti che variano dalla distruzione totale del nemico all'attivazione di interruttori al sabotaggio di equipaggiamenti. Nel livello iniziale ci viene offerta la possibilità di scegliere tra quattro robot ognuno dei quali ha caratteristiche diverse. Certi sono più agili e ci permettono di saltare facilmente, altri sono invece corazzati in modo più massiccio. In generale si comandano tutti senza problemi grazie anche al metodo di controllo. Usando il mouse e la tastiera insieme per muoversi e mitragliare in giro si riesce a controllare in modo molto preciso il nostro esoscheletro, cioè il robot. Molte delle missioni vanno affrontate "a piedi". Anche in questo tipo di imprese avremo a disposizione una serie di armi diverse che rende il gioco molto vario. Una delle caratteristiche più sensazionali di Shogo è che si possono infliggere danni pesantissimi all'ambiente che ci circonda. Praticamente tutto può essere distrutto: per casse, barili, insegne dei negozi, auto e camion non ci sarà scampo se li colpiremo con il nostro robot. Le tante armi disponibili sono realizzate superbamente e sono tanto originali quanto efficaci. Le armi chiamate Bullgut e Red Riot sono due tra le più stupefacenti mai comparse in un gioco. Anche le armi più piccole sono davvero favolose: il fucile di precisione e il fucile a impulso sono qualcosa di eccezionale. Prima o poi le vedremo in azione tutte. È un peccato dover parlare solo di certi aspetti del gioco che è tutto fatto benissimo. L'unico difetto è che dopo una settimana piena di gioco avremo già concluso l'avventura. In effetti è un po' corto, ma la sua alta qualità compensa ampiamente questo difetto.

Shogo: MAD si ispira chiaramente a MechWarrior, un classico gioco di combattimenti tra robot giganti, e alla serie di disegni animati dei Transformers.

▲ Shogo: MAD ha uno stile veramente personale.

▲ Un giocattolino che copre un quarto dello schermo. Favoloso.

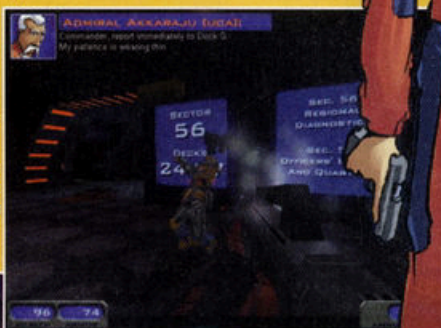
▲ Tutto ciò che bisogna tenere sotto controllo sono gli indici di stato della corazza, dell'energia vitale e delle munizioni.

▲ Gli interni sono pieni di piccoli esseri umani che se vogliamo possiamo schiacciare come mosche.

▲ Quando passiamo da qualche parte dobbiamo ricordarci di segnalare il nostro passaggio, magari con una bella pozza di sangue.

3 PURA FOLLIA DA FUMETTO GIAPPONESE!

L'elemento più debole in questa pazzesca accozzaglia di stili di gioco è che alla fine si prova una sensazione da fumetto giapponese. In altre parole la grafica, i personaggi e il sonoro sembrano gli stessi di un folle cartone animato giapponese.

▶ Tutti i personaggi che non sono nostri nemici ci possono parlare. Non aspettiamoci però che le donnine del gioco si lascino fare dei commenti pesanti sulle loro qualità fisiche...

▲ Una delle cose che elevano Shogo oltre la media degli sparatutto in prima persona è la qualità degli scenari. Pianeti eccezionali e cieli delicati che non sfigurano se paragonati agli scenari di Unreal.

▲ Scegliamo uno dei quattro robot disponibili e ascoltiamo la descrizione dei pro e contro.

▲ Cerchiamo l'hangar corrispondente dall'altra parte della baia ed entriamo...

▲ Si indossa perfettamente come se fosse un guanto di pelle, ma è di metallo, è grosso e molto pericoloso. Se non ci basta si può anche trasformare in un veicolo motorizzato.

il giudizio

aspetto

Robot animati brillantemente, edifici enormi e sangue a mestolate. Peccato che lo stile sia così strano.

giocabilità

Un motore 3D veloce e fluido che, pur non essendo scorrevole come quello di Quake 2, ci fa sentire al centro dell'azione.

longevità

Se siamo dei giocatori provetti riusciremo a finirlo in meno di una settimana.

il meglio

L'arma Spider si attacca ai nemici che scappano terrorizzati poi fa saltar loro la testa.

il peggio

Si rimane impantanati in certi punti dello scenario a causa della struttura del livello un po' troppo fuorviante.

Una superba mescolanza di Quake 2, MechWarrior 2 e Transformers che in definitiva risulta essere un originale sparatutto in prima persona. Una bomba!

90%

Se ci piace questo proviamo gli sparatutto 3D Quake 2 o Unreal. Possiamo anche provare MechWarrior 2 e Heavy Gear 2 se ci sentiamo degli uomini macchina.

PER VINCERE QUESTA BASTA METTERE INSIEME UN COMPUTER, IL NUMERO IN EDICOLA DELLA E UN PO' DI

E SE L'ALFA ROMEO PUOI VINCERE ANCHE

FANTASTICA ALFA ROMEO GTV QUATTRO SEMPLICI COSE: UNA STAMPANTE, RIVISTA "IL MIO COMPUTER" FANTASIA ...

NON PERDERE LA STRAORDINARIA OCCASIONE!!! CORRI SUBITO A COMPRARE IL NUMERO IN EDICOLA DELLA RIVISTA IL MIO COMPUTER

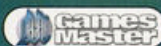
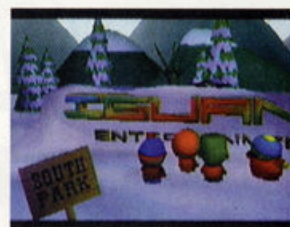
IL MIO COMPUTER

GTV NON TI BASTA STAMPANTI E COMPUTER

RECENSIONE

PREZZO
L. 130.000

SVILUPPATORE
IGUANA
EDITORE
ACCLAIM

GIOCATORI
1-4
ALTRE VERSIONI
PC, PLAYSTATION

SOUTH PARK

Irriverente, sboccato, esplosivo, sarcastico, divertente... Il gioco del disegno animato più strampalato del mondo arriva sulle console!

Se il nostro sogno è un incrocio tra i film di Pierino e un'ironia che non ha rispetto per niente e per nessuno, South Park è il nostro gioco. La serie di disegni South Park narra le sboccate e irriverenti avventure di un gruppo di ragazzini che vivono in una cittadina del Colorado, che incontrano i personaggi più improbabili in avventure davvero curiose. Negli USA e in Inghilterra è un successo straordinario. In Italia la serie è stata acquistata da una nota rete privata ma, forse per motivi di censura, non è ancora stata trasmessa. Il gioco però potrà permetterci di apprezzare il folle umorismo della serie anche se non siamo ancora riusciti a vederne una puntata. Quello che possiamo inoltre apprezzare è che South Park, il gioco, ha raggiunto almeno un risultato ragguardevole. La pura e semplice quantità di parlato digitalizzato incluso nel gioco è un traguardo incredibile. È stato inserito materiale per oltre 64 mega. Il risultato è spettacolare. Specialmente nel Deathmatch, carico di parolacce. Quello che non è così spettacolare è il gioco a singolo giocatore. South Park ha l'invidiabile caratteristica di utilizzare il motore grafico di Turok 2, ma onestamente è difficile accorgersene. Le missioni a un giocatore sono sorprendentemente lineari. Spesso consistono solamente in una lunga passeggiata in linea retta attraverso una serie di stanze e, a dir la verità, non ci ricordiamo proprio Turok 2. A volte ci sono oggetti da scalare, o piccoli vicoli in cui girovagare, ma non portano mai in nessun posto e per completare la missione, inevitabilmente, dobbiamo tornare al percorso principale. Non proprio quello che si può definire tridimensionale, vero? Inoltre, una cosa che non aiuta di certo è la scarsa varietà di nemici. La prima missione comprende solamente dei maledetti tacchini, mentre la seconda missione è piena di vacche e niente altro. Dobbiamo ammettere che nella terza missione abbiamo alieni, tacchini e vacche, ma non è proprio definibile come una fertile immaginazione, no? South Park potrà anche avere il potentissimo motore grafico di Turok 2, ma dal punto di vista creativo potrebbe deludere chi non è un grande appassionato dei disegni animati. Per essere onesti, comunque, il gioco singolo non è mai stato più di un elemento di contorno. Questo gioco originariamente si chiamava Deathmatch South Park. È quindi compito della modalità in multigiocatore salvare l'orgoglio del gioco e, fortunatamente, è roba veramente da leccarsi i baffi. OK, la modalità a quattro giocatori non è fluida come avrebbe dovuto essere, ma il gioco a due è assolutamente fantastico e una volta conquistati tutti i personaggi nascosti di South Park (ce ne sono un mucchio!), il titolo mostra velocemente il suo lato migliore. Un consiglio: usiamo un controller super accurato della Nintendo, tanto per essere sicuri, specialmente quando prendiamo la mira. Quello che rende il gioco notevole, oltre all'incredibile quantità di parlato digitalizzato (ogni personaggio deve avere qualcosa come cinque o sei differenti battute nel suo repertorio), è lo stupefacente

1 Tacchino di Natale!

Grandi nemici di fine livello coronano il completamento di ogni missione e alla fine dell'Operazione Tacchino c'è questo mega tacchino. Riusciamo a vedere quel bersaglio dipinto sul loro fondoschiena? Bene, è lì che dobbiamo mirare con il nostro scopettone per il water. Il problema è che se la dà a gambe ed è protetto allo stesso tempo da tacchini più piccoli. Prendiamolo...

▲ Dopo un'impressionante scena di intermezzo, anche se un po' confusa a causa dell'effetto nebbia, si mette male...

▲ Il nostro obiettivo è di seguire la voce del tacchino...

▲ ...e tentare di inchiodarne il possessore. Il fatto è che non è per niente facile...

▲ ...specialmente perché questo cattivone dagli occhi verdi è veloce e tosto.

▲ Orsetti di pelouche tenuti in sospensione criogenica. Bizzarro o no?

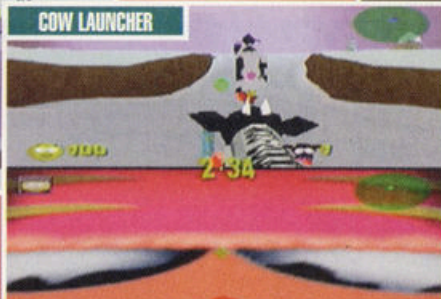
assortimento di armi assolutamente originali. Lanciare una vacca di dimensioni naturali in testa a un avversario è un divertimento favoloso. South Park non è un gioco rivoluzionario come il disegno animato di cui porta il nome e dal punto di vista grafico non è spettacolare.
Ha comunque parecchi punti a suo favore, in particolare in modalità multigiocatore.

> Oltre all'incredibile quantità di parlato digitalizzato, ciò che rende questo prodotto interessante è lo stupefacente e originale arsenale.

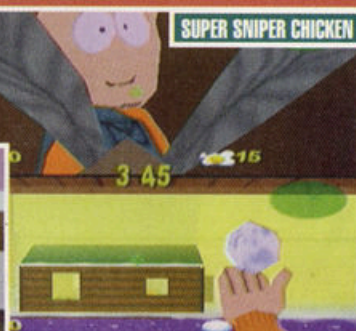
2 VACCHE! POLLI! PETI!

Dove Turok 2 aveva il Cerebral Bore, South Park ha il Cow Launcher, che lancia appunto delle mucche. Facciamoci una risata mentre ci apriamo la strada attraverso l'eccellente modo a due giocatori in cerca di gas naturali...

ALIEN DANCING GUN

◄ Spariamo i raggi verdi della discoteca mortale e osserviamo i nostri avversari cadere vittime di vecchi motivi degli anni 30.

SUPER SNIPER CHICKEN

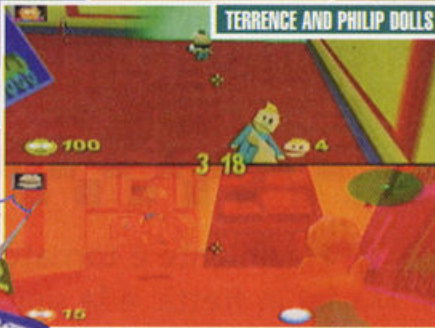
COW LAUNCHER

► Agganciamo un avversario, poi osserviamo con gioia la vacca che viene lanciata e gli cade in testa!

▲ Si usa proprio come ci si può aspettare, eccettuato il fatto che questo non spara proiettili, ma semplicemente uova fritte...

TOILET PLUNGER

◄ Il lanciatore di sturalavandini. Tentiamo di mirare all'inguine e/o alla testa.

MR HANKY

TERRENCE AND PHILIP DOLLS

▲ Raccogliamo questo escremento natalizio e scappiamo lasciandoci dietro una traccia marrone...

► Lanciamo queste bambole petomani e rallegriamoci mentre gli avversari muoiono a causa dell'inalazione.

▲ Un brutto incidente con le palle di neve.

▲ Alieni. Pfff. Chi ha bisogno di loro e del loro raggio della morte mentale bionico segreto?

il giudizio

aspetto

Non ci sono scuse per la nebbia, ma il parlato è divertentissimo e davvero gustoso. Se non ci scandalizziamo...

giocabilità

Sparatutto semplicissimo a un giocatore, ma fantasioso nel multiplayer. Alcune trovate da maestro per quanto riguarda le armi.

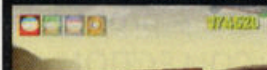
longevità

Il deathmatch durerà un'eternità, il gioco singolo no. Peccato.

il meglio

Indubbiamente, la quantità di parlato. Pulito come il suono di una campana e buffo.

il peggio

Una combinazione tra missioni lineari a un giocatore e nemici non molto convincenti. Oh, c'è anche la nebbia.

South Park ha una modalità multigiocatore così estrosa che non potremo non amarlo.

Se ci piace questo compriamo Turok 2: è più grande, più bello, più cattivo e con un aspetto migliore, ma non è così divertente in modalità multigiocatore.

E' appena passato della Classic

CIVILIZATION II
JSF JOINT STRIKE FIGHTER
UPRISING
GRAND

E sì è proprio lui, il grande **GRAND PRIX 2**! Finalmente è tornato ed ora è in CLASSIC COLLECTION e quindi è a sole 39.900 lire. Ma fai in fretta: è la simulazione di guida più apprezzata di tutti i tempi, è compatibile con 3dFx e Windows 98: andrà come il vento! Allora non farti sfuggire questa grande opportunità: fiondati dal tuo negoziante prima che sia troppo tardi e fai subito tuo il mitico **GRAND PRIX 2**... Lo troverai in compagnia di altri grandissimi campioni tra cui Might & Magic VI, Civilization 2: sono gli splendidi protagonisti della

VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET: www.leaderspa.it

il pezzo forte Collection 5.

MYTH CAESAR II SCUDETTO 97/9

prix 2

Classic Collection 5 e come ben sai costano solo £.39.900!

Ecco tutti i Protagonisti della CLASSIC COLLECTION 5:

GRAND PRIX 2 • CIVILIZATION 2 • MYTH THE FALLEN LORDS • LORDS OF REALMS 2 • MIGHT & MAGIC VI
7 TH LEGION • UPRISING • CAESAR 2 • RED BARON 2 • JOINT STRIKE FIGHTER • SCUDETTO 97/98 • CATZ & DOGZ 2.

RECENSIONE

PREZZO
L. 99.900

SVILUPPATORE
RAVEN
EDITORE
ACTIVISION

GIOCATORI
1-16
ALTRE VERSIONI
PC

HERETIC 2

Prima Sin e adesso Heretic 2. Il mondo degli sparatutto è sempre più caratterizzato da ambientazioni tenebrose e temi pagani!

▲ Un forte raffreddore fa fare a Corvus dei terribili sternuti.

▲ Gli incantesimi difensivi tendono a circondarci, mantenendo i nemici a debita distanza.

I giochi della serie Hexen sono difficili da seguire almeno quanto gli alberi genealogici dei casati più nobili. Hexen è apparso per la prima volta tre anni fa, ben presto seguito da Heretic, mentre il terzo capitolo della serie è stato intitolato Hexen 2. Ci siamo? Bene.

I titoli dati in maniera così strana ai tre giochi precedenti fanno sì che Heretic 2 sia in pratica Hexen 4. Non sarà chiaro ma è vero. Heretic 2, comunque, è il primo a prendere nettamente le distanze dai giochi che lo hanno preceduto, sfruttando un punto di vista in terza persona (tipo Tomb Raider) per rappresentare l'azione di gioco. L'ultimo dei suoi "antenati" con visuale in prima persona utilizzava il motore di gioco di Quake: Heretic 2 continua in questa tradizione sfruttando la tecnologia, nettamente superiore, di Quake 2.

Invece di prendere a piene mani da Quake2, però, Heretic 2 è riuscito a sfruttare al meglio solo le virtù del gioco di Id Software. Lungo i vari livelli di ambientazione tipicamente medievale, oscuri castelli si oppongono ad ambientazioni interne coloratissime e paludi nebbiose fanno da contrasto a enormi sale impreziosite da stupendi mosaici. Si tratta di un miscuglio davvero ben riuscito, che crea l'ambiente perfetto per le avventure del nostro eroe dalle orecchie a punta.

I programmatori hanno dato al protagonista, una creatura simile a un elfo di nome Corvus, la possibilità di effettuare una vasta gamma di mosse. Non si tratta soltanto di saltare, buttarsi o chinarsi: Heretic 2 ci permette di fare salti mortali spettacolari, rotolare in ogni direzione e persino usare un'asta per compiere dei salti degni dei giochi olimpici. Il sistema di controllo è molto più simile a quello di Tomb Raider che a quello di Quake, il che significa che i vari enigmi da risolvere sono legati alla nostra abilità nel fare le varie acrobazie.

Non-morti ottimamente animati e maghi impazziti cercano di

1 IL MOMENTO DELLA PREGHIERA

Essendo tipi religiosi, non c'è niente di meglio di una bella preghiera tra una carneficina e l'altra. Dobbiamo trovare un tempio e andarci: ci verranno dati i doni che normalmente spettano solo agli dei. I templi sono di nove tipi: alcuni danno mana o punti vita, altri punti in più per respirare sott'acqua, power-up per l'armatura e l'invisibilità. Possiamo inoltre raccogliere delle pozioni curative o delle munizioni magiche. Divino!

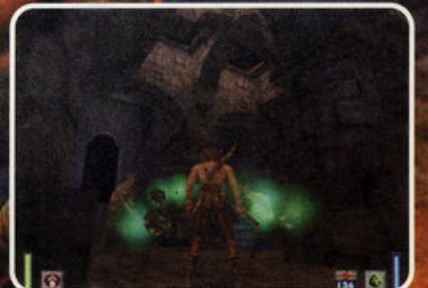
▲ Un utilissimo tempio "curativo" in tutto il suo splendore.

◄ Passando sopra alle icone e otterremo il mana, che praticamente rappresenta le munizioni per gli incantesimi.

2 ANELLO DI FUOCO

Il nostro arsenale magico è diviso in incantesimi d'attacco e di difesa, e ognuno necessita di un certo ammontare di mana. Man mano che diventiamo più potenti, la portata degli incantesimi aumenta, e questi diventano più distruttivi. Quelli difensivi di solito impediscono al nemico di avvicinarci e sono utili se siamo circondati da topi-zombie che ci mordicchiano, mentre quelli d'attacco scatenano carneficine spettacolari a una velocità terribile.

▲ Prendiamo di sorpresa i nemici con l'incantesimo delle meteore...

▲ L'incantesimo di difesa più semplice spinge indietro chiunque si trovi vicino a noi.

▲ Le "palle rotanti" ci proteggono durante gli attacchi, prima di scatenarsi contro il nemico e abbatterlo. Molto utili con i nemici di fine livello.

▲ La visuale è in terza persona, ma è facile prendere la mira grazie al cursore intelligente che punta al nemico più vicino.

◄ Alcuni incantesimi sono più potenti a seconda di quanto teniamo premuto il pulsante di sparo, come questa specie di palla blu...

▲ Gli scontri faccia a faccia sono spesso temibili.

▲ In molte situazioni è necessario misurare con estrema cura i salti più difficili.

ostacolare il nostro cammino lungo la mappa del mondo, quindi dobbiamo usare al massimo il nostro repertorio di incantesimi per metterli a tacere. Le magie possono essere potenziate dalle icone magiche che si trovano lungo il percorso. Ogni tanto si incontrano templi che ci restituiscono i punti vita o il mana di cui abbiamo bisogno. Non è impossibile affermare che si tratta di una versione fantasy di Quake 2 in stile Tomb Raider. I livelli sono progettati in maniera perfetta e difficili da completare, e ci sono anche dei tostissimi nemici di fine livello.

L'unica critica che si può muovere a Heretic 2 riguarda il movimento delle inquadrature. Il motore di gioco di Quake 2 non sembra l'ideale per i giochi con visuale in terza persona, il che significa che spesso si può essere disorientati dai cambi repentini della visuale che ci mostra la nostra posizione. Sotto questo aspetto, Heretic 2 non riesce a eguagliare Tomb Raider. Rimane comunque un ottimo esempio in questo genere: è ben fatto, ampio e originale. Vale la pena dargli un'occhiata e valutare di aggiungerlo alla nostra collezione.

3 SIGNORE E SIGNORI, I BOSS!

I nemici di fine livello di Heretic 2 sono grossi, cattivi e hanno tutte le caratteristiche d'attacco che ci aspetteremmo in uno sparatutto tipo R-Type. Ognuno è introdotto da una appropriata sequenza video che sfrutta il motore di gioco interno, oltre che il CD per i dialoghi. Se si riuscirà ad ammazzare uno di questi pazzi scatenati, si proverà una soddisfazione senza limiti.

▲ Sappiamo quando stiamo raggiungendo la fine del livello grazie alle indicazioni del testo.

▲ Per risolvere gli enigmi, dobbiamo capire gli indizi. È utile fare vari tentativi.

▲ E questo chi è? Un tipo alto con un vestito bizzarro.

▲ Usiamo i nostri incantesimi difensivi per infliggere danno extra se siamo in difficoltà.

"Non-morti ottimamente animati e maghi impazziti cercano di ostacolare il nostro cammino..."

▲ In alcuni livelli la nebbia aumenta al massimo l'atmosfera.

▼ I perfidi alieni hanno la faccia tosta di avere anche loro le orecchie a punta, tipiche di Corvus. Questo è già un buon motivo per farli fuori.

▼ Gli effetti speciali di Heretic 2 lo rendono il miglior gioco basato sul motore di Quake 2.

► Quando si raccoglie l'arco si possono usare le frecce incandescenti a proprio vantaggio.

▼ Beccati questa, lucertolaccia! Corvus lancia uno dei suoi incantesimi e fa secco il nemico!

CORVUS - LARA: LA GUERRA DEI SESSI

Orecchie a punta contro seni giganti. Corvus è troppo "macho" per Lara, oppure la nostra eroina riuscirà a prenderlo a schiaffoni?

il giudizio

aspetto

Il miglior gioco basato sul motore di Quake 2 della storia. Superbi effetti speciali e fiamme terribilmente realistiche.

giocabilità

La visuale in terza persona funziona in maniera perfetta quasi sempre, ma a volta si hanno delle inquadrature poco chiare.

longevità

È grosso e tosto. Ci sono tre modalità per singolo giocatore, oltre allo scontro uno contro uno in deathmatch. Avrà una vita mooolto lunga.

il meglio

Gli incantesimi non solo sono efficaci, ma sono belli da ammirare. La distruzione non è mai stata così affascinante.

il peggio

È complicato nuotare in Heretic 2, tanto che l'inquadratura sembra andare alla deriva come un pesce morto.

Stupendo da guardare ma incredibilmente difficile da padroneggiare. Si impara a giocarci un po' alla volta, piuttosto che sin dal primo tentativo.

87%

Se ci piace questo gioco, possiamo provare il suo predecessore con visuale in prima persona, Hexen 2, oppure Unreal.

HERETIC II
Games Master
SALTA! CORRI! NUOTA!
Il nostro amico Corvus è un grande acrobata e sembra davvero non stancarsi mai. Beato lui!

IL POTERE NELLE TUE MANI

VOLANTE LICENZIATO SONY

Volante completo di leva del cambio, pedaliera, joypad e ben 9 pulsanti per domare anche il gioco più complesso. La possibilità di essere utilizzato in modalità, digitale e analogico, lo rende compatibile con tutti i giochi. Pennellare le curve sarà un gioco da ragazzi!

PAD WIRELESS CONTROLLER

Stufo dei cavi che si annodano da ogni parte? Da oggi con il Wireless Controller di Mad Catz potrai giocare senza intralci sino a 10 metri di distanza dal tuo televisore. Può anche funzionare da telecomando per la televisione. Risposta immediata e comodità d'uso... come potrai farne a meno?

DUAL FORCE ANALOG CONTROLLER

Stringilo in pugno e prova l'emozione dell'effetto Dual Force: le sue vibrazioni trasformeranno i tuoi giochi in scioccanti realtà. Disegnato per i games Dual Shock, il pad della Mad Catz garantisce una prestazione insuperabile nelle modalità dual analog, guida analogica e digitale, con la funzione turbo per la ripetizione dell'azione.

VOLANTE DUAL FORCE

Afferra il nuovo Mad Catz e tienilo ben stretto: ha una triplice modalità di controllo (analogica, digitale e Dual Force), una sterzata di 270° e una pedaliera stabile. Il volante numero 1... anche nel prezzo.

Distribuito da

EMOZIONI MULTIMEDIALI

MANUALE IN ITALIANO

www.3dplanet.it

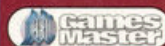
3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: info@3dplanet.it

RECENSIONE

PlayStation

PREZZO
L.118.800

▼ SVILUPPATORE
CRYSTAL DYNAMICS
▼ EDITORE
EIDOS

▼ GIOCATORI
1
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

AKUJI THE HEARTLESS

Alcuni giorni non vorremmo neanche esserci alzati dal letto. Per non parlare di quel tapino di Akuji...

1 SENZA CUORE E SENZA DONNE

Non ha cuore e la sua donna è a casa a Mamora. Se Akuji vurrà vederla ancora dovrà scontrarsi contro ogni sorta di inquietanti abitanti dell'Inferno.

▲ Che statua graziosa. Sta bene in giardino. Occhi leggermente spettrali, però…

▲ Ah, bene. Quindi si muove. I demoni di Akuji danno gli incubi.

Lo spensierato prete vudù Akuji si stava occupando dei fatti suoi, sposando la sua adorata Kesho. Quando a un certo punto il prete pronuncia il pezzo 'se qualcuno si oppone a questa unione', il fratello di Akuji, Orad, avanza e massacra lo sposo strappandogli il cuore e spedendolo all'inferno. Quel che si dice una giornata no.

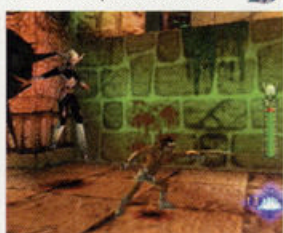
Allo scopo di vendicarsi del suo malvagio fratello, Akuji deve individuare gli spiriti dei suoi antenati e usare il loro potere per rompere le barriere tra l'Inferno e la sua terra natale: Mamora. L'azione si svolge in un mondo 3D che per molti aspetti è simile a quello di Tomb Raider. Possiamo correre in giro, saltare, lanciare incantesimi e attaccare in stile Wolverine con i nostri artigli retrattili. Ben lungi dall'essere un altro clone di Tomb Raider, Akuji è fondamentalmente un misto tra un gioco di azione e uno di avventura.

▲ 'Keh-shooo!'. Povero vecchio Akuji. Facciamogli fare una strage altrimenti rimarrà imbronciato.

La visuale è principalmente in terza persona, ma un veloce tocco a uno dei pulsanti al di sopra del joypad permette di cambiarla passando a quella in prima persona, essenziale per lanciare con la dovuta precisione gli incantesimi. Diversamente da quanto accade in Tomb Raider, il sistema di controllo ci sembra naturale quasi immediatamente, soprattutto grazie alla semplicità con la quale può essere spostata la telecamera. Akuji riesce a creare in maniera convincente un'atmosfera spettrale vudù senza spingere davvero la PlayStation a i suoi limiti.

Troviamo degli intermezzi tra i livelli che spesso implicano nuovi ordini impartiti dalla nostra guida nell'oltretomba nonché presenza comune negli obitori: Baron Samedi. Se recuperiamo abbastanza anime dei nostri antenati da un determinato livello Baron è contento, e ci ricompense schiudendoci le porte verso nuovi luoghi di tormento da esplorare. Qui è dove Akuji The Heartless eccelle realmente. La colonna sonora d'atmosfera completa lo scenario alla perfezione, con canti e musiche tribali di tamburo stile Haiti così reali che ci faranno impaurire persino quando non guarderemo la TV. Lasciato a se stesso per qualche momento, Akuji alzerà le braccia e griderà "Keh-shooo!". Deve essere proprio una donna straordinaria... Il nostro povero amico è assolutamente affranto. Akuji The Heartless è uno di quei giochi che rischiano di essere facilmente trascurati: non ha né lo spessore di Tomb Raider né l'originalità di Metal Gear Solid. Ha comunque atmosfera stile e, ancor più importante, giocabilità. Alla fine, è quello che conta.

▲ La breve esperienza di Akuji come apprendista parrucchiere è finita in lacrime.

► Anche se non seriamente impegnativi, gli enigmi sono abbastanza intelligenti.

SIM SALA BIM!

2 Oltre ad avere ben allenate capacità di tagliare e squarciare, Akuji è abile nel lanciare incantesimi. Ne conosce 11 in tutto, ed eccone due dei più belli. Ta-dà!

◄ "Pensate di essere dei duri? Ha! Vi congelerò con il mio incantesimo della cattura, poi vi trasformerò in cibo per cani!"

► Questi teschi a ricerca automatica sono splendidi. Non dobbiamo neanche mirare: basta lasciarli andare e ridere in faccia al nostro nemico, ormai con i secondi contati.

il giudizio

aspetto

Buon aspetto e sonoro fantastico. Non c'è mai stata una colonna sonora più appropriata.

giocabilità

Un piacevole sistema di controllo, insieme a un'azione frenetica ed enigmi interessanti. Una gioia da giocare.

longevità

Non è il più grande gioco di tutti i tempi. Comunque è valido anche da rigiocare, grazie a molti oggetti segreti e bonus.

il meglio

Correre in cerchio attorno a uno zombie senza gambe, ridacchiando come una scolaretta che ha appena scoperto l'amore.

il peggio

Non avere cuore! Inoltre, essere all'Inferno non è esattamente spassoso. Il tutto è davvero un po' serio.

Dove altro potremmo spassarcela tanto essendo per giunta dei non-morti? Divertentissimo da giocare, anche se non esattamente originale.

80%

Se ci piace questo proviamo un titolo qualsiasi della serie Tomb Raider, o se abbiamo preferito le parti in stile platform, proviamo Gex o simili.

GRRRHHH!!!

È proprio molto divertente trasformarsi nella creatura totem di Akuji: la pantera. In queste sembianze è più veloce ed è duro come un sacco pieno di mattoni.

PREZZO
L. 99.900

SVILUPPATORE
LOOKING GLASS STUDIOS

EDITORE
EIDOS

GIOCATORI
1

ALTRE VERSIONI
NESSUNA

Un gioco che ha tutte le intenzioni di tenerci incollati al monitor fino a tarda notte è in arrivo sui nostri PC, ma forse Half-Life & Co. gli hanno soffiato il bottino da sotto il naso.

THIEF

"Fermi, fermi. Girate i tacchi. I tipi come voi non sono benvenuti qui. " I tipi come noi? Che insolente! Ora, se si trattasse di Quake potremmo scaricare l'intero caricatore del nostro mitragliatore sulla faccia della guardia, ma questo è Thief e qui le cose funzionano in modo diverso.

Bisogna essere arguti, muoversi nell'ombra, non servono armi e muscoli. Questa simpatica accoglienza ci aspetta proprio all'inizio del primo livello e la nostra missione, se decidiamo di accettarla, è di riuscire a entrare in una villa senza essere visti e portare via qualsiasi cosa non sia proprio inchiodata al suo posto. L'idea sembra buona e in effetti molte cose in Thief sono superbe. Per esempio la sensazione che si prova quando siamo nascosti nell'ombra e una guardia ci passa davanti fischiettando tra sé e sé, ignara della nostra presenza e ovviamente indifesa verso il colpo che stiamo per sferrarle alla base del cranio. O ancora la sensazione che ci invade quando disgraziatamente ci troviamo di fronte a tre guardie e la nostra unica scelta è tra scappare o venire massacrati. Roba da infarto! Noi non siamo dei codardi, ma ci rendiamo presto conto che il modo migliore per essere dei buoni ladri è quello di riuscire a entrare e uscire da stanze e case senza essere visti. Un indicatore alla base dello schermo si accende quando siamo visibili e si spegne quando non lo siamo, per aiutarci ad agire in segretezza. Se abbiamo bisogno di ulteriore aiuto dobbiamo avvalerci del nostro udito e, se siamo così fortunati da possedere un sistema coi giusti requisiti, possiamo usare il sonoro tridimensionale per capire alla perfezione da dove provengono tutti i colpi di tosse, l'eco dei passi e le conversazioni. Purtroppo però a volte l'unico modo per uscire da situazioni scottanti è ricorrere alla violenza. L'arma più efficace è uno sfollagente, che ci consente di eliminare le guardie silenziosamente. Siamo inoltre in possesso di una spada e di un arco, dotato di frecce normali ed esplosive, nonché di

1 FUGA PER LA VITTORIA!

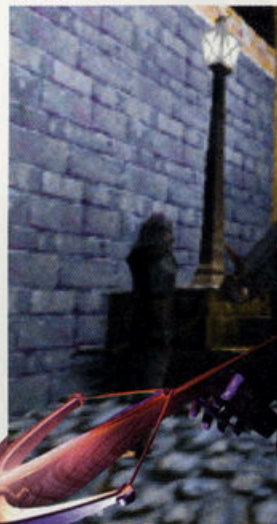
Tipico, no? Abbiamo trafugato uno scettro coperto di gioielli dal valore inestimabile solo per scoprire che il nostro palo, Cutty, è stato fatto prigioniero dagli Hammer. Un ladro senza palo è come un calciatore senza palla, dunque ci tocca superare le miniere e introdurci nella prigione, possibilmente senza essere visti.

Ostacolo No.1: le miniere sono zeppe di morti viventi. Un consiglio? Cerchiamo di far benedire le nostre frecce ad acqua prima di lanciarle.

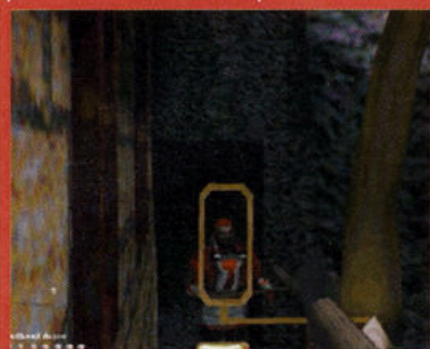
Potremmo introdurci e trovare Cutty da soli, ma perché non provare prima a darsi un'occhiata in giro? Non si sa mai!

Ce l'abbiamo fatta, ma quale leva dovremmo tirare? Se aspettiamo troppo faremo una brutta fine, quindi ci conviene sbrigarci.

"Santo cielo, un altro zombie. Non se ne può più".

"Cosa vuoi che me ne faccia di un carrello di carbone? Stavo solo passando di qui, amico...".

Anche i morti viventi si vestono a festa prima di andare a messa...

2 UN ARCO PER AMICO

L'arco è l'arma più duttile di cui siamo in possesso. Spara frecce normali ed esplosive. Inoltre possiamo far benedire le frecce ad acqua per affrontare i morti viventi. Abbiamo persino delle frecce che coprono di muschio le superfici più rumorose. Pratico, no?

▲ Tenendo le dita premute sul tasto d'attacco passiamo alla modalità cecchino, perfetta per prendere bene la mira o per individuare qualcuno a distanza.

▲ Se c'è più di una vittima ci conviene passare alle frecce esplosive per far male a tutto il gruppo. Attenzione però: fanno rumore.

△ Portiamo rispetto. Questo non è un lavandino, è una fonte di acqua santa!

▽ Una botola aperta. Un buon ladro è sempre pronto a nascondersi per salvare il seppur misero bottino.

frecce ad acqua per aiutarci a ripulire i posti dai segni del nostro passaggio. Man mano che ci facciamo strada nel gioco, viene svelata una storia entusiasmante presentata da scene complete e da inquadrature in stile Seven.
In fin dei conti si può dire che questo gioco voglia essere il Quake dell'uomo pensante e ci riesca quasi, tuttavia ci sono troppe cose che non funzionano. Tanto per cominciare il gioco non scorre ed è troppo facile morire e trovarsi a dover aspettare che il gioco riparta. Un notevole difetto è che i personaggi controllati dal computer sembrano agire a caso.
Dopo averci inseguito alcune guardie decidono di tornare tranquillamente alle loro postazioni senza avvertire i loro compagni. Altre invece ci inseguono ovunque e ci trovano anche quando teoricamente dovremmo essere invisibili. La grafica è datata e piatta. Anche se non costituisce certo la caratteristica più importante del gioco, non c'è alcun motivo perché la grafica debba essere inferiore allo standard imposto da Half.Life e Heretic 2. Infine, è bene che nessuno sostenga che Thief è immorale perché istiga la gente al furto. L'unica cosa che si evince dal gioco è infatti che essere un ladro di successo è difficile tanto quanto cercare di vincere il premio di miglior cuoco del mondo grazie a una confezione di besciamella pronta. Thief al contrario potrebbe riportare sulla retta via gli aspiranti ladri: è complicato già al primo livello e, a meno che non abbiamo la pazienza di Giobbe, i nostri giorni come criminali sono contati.

3 OPERAZIONE SEGRETEZZA!

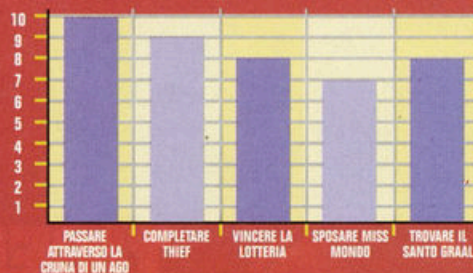
È chiaro che non si tratta di Quake. Non possiamo andarcene in giro sparando a qualsiasi cosa si muova. Per essere dei buoni ladri dobbiamo imparare l'arte di muoverci senza farci vedere o sentire. Shhh...

▲ C'è una guardia sul tetto. Se riusciamo a muoverci nell'ombra resteremo invisibili e avremo il vantaggio della sorpresa. Furbo, no?

◀ Cerchiamo di camminare su tappeti ogni qualvolta sia possibile, per avvicinarci nel silenzio più completo. Se dobbiamo superare una grata di metallo conviene utilizzare le frecce muschio per preparare il sentiero su cui camminare.

▲ Il modo migliore per liberarci delle fastidiose guardie è di nasconderci in qualche angolo buio e colpirle con il nostro micidiale sfollagente alla base del cranio.

QUANTO È DIFFICILE ESSERE UN LADRO?

Secondo noi è terribilmente difficile, ma quanto rispetto ad altre difficili situazioni del passato?

> "Se dobbiamo credere al gioco, essere un ladro di successo è difficile tanto quanto vincere il premio di miglior cuoco del mondo grazie a una confezione di besciamella pronta."

il giudizio

aspetto

Chi ha visto Heretic o Half-Life non si aspetti la stessa delizia per gli occhi da Thief.

giocabilità

Conviene stare nell'ombra e non farsi vedere. Pensiamo a Thief come a Quake con meno grinta ma con più tensione.

longevità

Thief è uno dei titoli più difficili con cui giocheremo quest'anno, quindi è meglio non illudersi di finirlo durante il fine settimana.

il meglio

Il nodo allo stomaco che ci viene quando sentiamo un rumore inaspettato, mentre stiamo immobili nell'ombra.

il peggio

La morte improvvisa ci può aspettare dietro ogni angolo e l'azione è molto frammentaria.

Alcuni ritengono questo gioco il Quake dell'uomo pensante, ma secondo noi è una grande idea un po' penalizzata da un'intelligenza artificiale scarsa e da una grafica datata.

76%

Se ci piace l'azione tridimensionale Half-Life fa per noi. Se ci piacciono la strategia e le missioni difficili, proviamo anche Commandos.

RECENSIONE

PC

PREZZO L. 99.000

▼ SVILUPPATORE DREAMWORKS
▼ EDITORE ELECTRONIC ARTS
▼ GIOCATORI 1
▼ ALTRE VERSIONI NESSUNA

TRESPASSER

Un viaggio nella terra in cui i dinosauri scorrazzano liberi. Ci sarà qualcosa da temere?

▲ Il Rex è cattivo, ma non troppo impressionante.

Quando ci capita per le mani un gioco che viene realizzato sull'onda del grande successo di un film di solito storciamo il naso. Trespasser dovrebbe, secondo le premesse, essere qualcosa di diverso perché: a) non ha speculato sul nome di Lost World (il seguito di Jurassic Park); b) nelle intenzioni avrebbe dovuto spazzare via dalla scena gli sparatutto 3D tradizionali come Quake e Half Life.

Non è proprio così...

Il vero problema è che Trespasser utilizza un nuovo motore che promette un ambiente realistico nel quale possiamo interagire con gli oggetti proprio come accade nel mondo reale. Qual è quindi il problema? È semplice: con un braccio destro difficilissimo da usare è impossibile interagire in modo accurato. Dobbiamo usare il nostro braccio per raccogliere le armi (cosa facile), usarle adeguatamente (cosa difficile) e sistemare gli oggetti per risolvere dei rompicapo (cosa impossibile). Si tratta di un problema così grosso che se anche tutto il resto fosse perfetto, il gioco sarebbe comunque penalizzato da questo. Non è tutto qui, comunque. Se la storia del braccio non fosse abbastanza ecco che il gioco gira con una velocità troppo lenta. Quando corriamo in Trespasser è più o meno come quando camminiamo in Quake. Anche la grafica è scadente. Questa è la conseguenza dell'aver realizzato dei livelli enormi pieni di vegetazione difficile da riprodurre. L'idea che Trespasser sia realistico è inoltre per lo meno una fantasiosa interpretazione. Ci troviamo di fronte a un dinosauro e abbiamo un'arma in mano. Cosa facciamo? A) Facciamo cadere il fucile e facciamo un gesto di saluto con la mano al dinosauro o B) lo riempiamo di pallettoni? In un'altra occasione siamo su una monorotaia e dobbiamo oltrepassare un burrone saltando. Se cadiamo siamo spacciati. Se riusciamo a saltare siamo costretti a saltare giù (senza morire!) per concludere il livello.Ecco quanto è realistico il gioco. DreamWorks continua a dire di aver arricchito con nuovo realismo un genere che ha esaurito il suo corso ma ha realizzato un tipico ambiente virtuale con una giocabilità piuttosto limitata.
Certo per quanto riguarda l'originalità bisogna ammettere che Trespasser non è male. Se ci divertiamo a gironzolare per lo scenario senza fare granché oltre a cercare di avvistare qualche dinosauro, Trespasser è divertente. Il gioco ha ambizioni enormi e sicuramente proietta la scena dei giochi di questo genere verso il futuro.
Forse è in anticipo...

▲ Ci sono sette diverse specie di dinosauri, ma per la maggior parte del tempo avremmo a che fare con i raptor.

1 SERVE UN SUPERCOMPUTER?

Trespasser non ha aspetto e giocabilità eccezionali. I livelli però sono pieni di vegetazione che è particolarmente difficile da riprodurre graficamente. Se pertanto non abbiamo un sistema equivalente a un Pentim 266 con 64 MB di RAM e due Voodoo 2 possiamo scordarcelo. Peccato.

▲ È qui che il gioco comincia a scaldare i suoi muscoli grafici.

▲ I livelli sono effettivamente interessanti, pieni di attrazioni turistiche.

▲ Incredibile! Possiamo raccogliere gli oggetti e... rimetterli per terra!

2 RIMBOCCHIAMOCI LA MANICA

È il tipo di sparatutto con il protagonista che pensa, quindi aspettiamoci di dover risolvere dei rompicapo. Bisogna saper usare il terrificante braccio destro per superare delle situazioni complicate, il che rende impossibile compiere le mosse giuste senza un corretto movimento del polso. Questa è la prima e la più semplice situazione da risolvere: tiriamo o spingiamo le casse per superare una buca. Speriamo cadano nel punto giusto.

▲ Ecco il braccio in tutta la sua bellezza.

il giudizio

aspetto
Troppo ambizioso? Gli scenari in bassa risoluzione diventano più dettagliati quando ci avviciniamo.

giocabilità
Un po' lenta e non molto stimolante.

longevità
Se davvero vorremo finirlo ci impiegheremo un'eternità...

il meglio
Quando vediamo i due enormi brachiosauri nella valle. Purtroppo si interessano solo della loro insalatina.

il peggio
Incontrare un dinosauro, finire contro una roccia, perdere la nostra arma e finire tra le sue fauci.

DreamWorks ha tentato di fare di Trespasser un capolavoro. Purtroppo non ci è riuscita, anche a causa della mancanza di computer abbastanza potenti per farlo funzionare bene.

54%

Se ci piace questo proviamo uno dei tantissimi grandiosi giochi 3D come Sin e Half-Life in circolazione.

UNHOLY WAR

PlayStation

PREZZO 99.900

SVILUPPATORE CRYSTAL DYNAMICS

EDITORE EIDOS

GIOCATORI 1-2

ALTRE VERSIONI NESSUNA

Magia, strategia e facce che solo una madre potrebbe amare. La guerra del futuro è un inferno...

il giudizio

aspetto

Effetti speciali brillanti e spettacolari, un sacco di personaggi, grande varietà di arene... Molto gradevole.

giocabilità

La modalità tattica è nel complesso di buon livello, ma il combattimento in sé può diventare un po' ripetitivo.

longevità

Un sacco di arene diverse da vedere e di oggetti da trovare, più la modalità picchiaduro a due giocatori. Notevole.

il meglio

Il modo in cui la diversità tra le arene influenza il nostro stile di combattimento.

il peggio

Le armi di base sono un po' tutte uguali. Qualche mossa speciale sorprendente non avrebbe guastato.

Sostanzialmente carino e pieno di trovate simpatiche, ma non abbastanza accattivante da meritare l'acquisto a ogni costo.

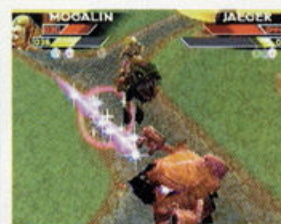
77%

Se ci piace questo proviamo un'esperienza più cervellotica con Command & Conquer, o un sistema di combattimento analogo, basato sulle arene, con Bio Freaks.

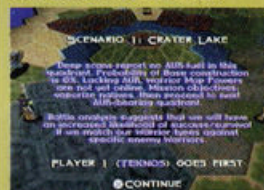
Il pianeta Xsarra è ridotto in stato pietoso al giorno d'oggi. Come se 500 anni di guerre galattiche non lo avessero devastato abbastanza, lo sventurato Xsarra deve anche far fronte alla sciagura interplanetaria di essere il campo di battaglia di due fra le più feroci tribù della storia della galassia. Una vera disdetta...

Le tribù in questione sono conosciute come gli Arcane e i Teknos. Gli Arcane sono bellicosi guerrieri ecologici, gli abitanti originali di Xsarra, mentre i Teknos sono i malvagi invasori alieni inquinatori. Entrambe le tribù hanno tutta l'eleganza e lo stile di un'orda di tifosi ultrà. Per fortuna, però, ci capiterà di vedere i brutti musi dei personaggi soltanto in occasione delle loro contorte danze di vittoria. Unholy War è, in sostanza, un gioco di combattimento e di strategia abbastanza semplice. L'aspetto del combattimento è ridotto all'osso: un piccolo indicatore di energia determina quante delle tre mosse di base possiamo attuare. Più una mossa è potente, maggiore è l'energia richiesta. Siamo pienamente liberi di correre e saltare attraverso le arene tridimensionali, che di solito offrono numerosi oggetti dietro i quali nascondersi. Dal momento però che le battaglie tendono a essere combattute a lunga distanza, è fin troppo facile che degenerino in un continuo scambio di palle di fuoco senza senso. Insomma, è molto più simile a uno sparatutto che a un picchiaduro. C'è anche una modalità strategica tipo gioco da tavolo, che prevede la lotta per il controllo di un vasto numero di territori. È comunque probabile che la nostra attenzione venga attratta soprattutto dagli aspetti visivi di Unholy War, facce da galera dei personaggi a parte. Gli effetti speciali legati alle armi sono ottimi, così come le arene, molto ben disegnate. Se a un gioco non chiediamo altro che una grafica spettacolare e un po' di massacro spensierato, allora Unholy War serve allo scopo. È rapido, coinvolgente e piacevole, e servirà a farci passare una mezz'ora in allegria. Se però quello che ci interessa è un gioco che metta davvero alla prova i nostri riflessi e la nostra agilità mentale, potremmo trovare troppo elementare lo stile di combattimento di Unholy War e troppo limitati i suoi aspetti strategici. In tal caso, faremo meglio a scegliere uno degli eccellenti titoli della serie Command & Conquer.

▼La bellezza non è eterna...

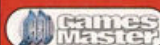
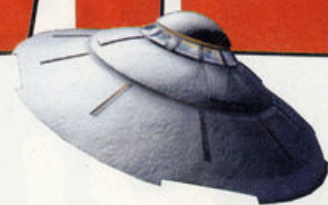
▲Non c'è alcun dubbio: gli effetti speciali di Unholy War sono ottimi.

▲In questa arena in particolare non c'è alcun posto per nascondersi. Qui lo scontro è all'ultimo sangue.

1 Dolce dolce

La parte più insolita del gioco è la modalità Strategy. Ci si muove a turno, spostando le proprie forze attraverso una mappa tridimensionale, preparando l'assalto alle posizioni del nemico. Non appena ci si imbatte in qualcosa che somiglia a un nemico, inizia l'azione di combattimento. Il primo che distrugge tutto ciò che si muove vince.

▲Occorre un po' di astuzia per cavarsela sulla mappa.

2 TI DISTRUGGERO'!

Se non ci attira l'idea di gingillarci con tutte queste diavolerie tattiche e strategiche, possiamo passare direttamente al combattimento con la modalità Mayhem. Possiamo scegliere di giocare nei panni degli Arcane, dei Teknos o di una miscela delle due tribù e combattere contro i nostri amici o contro la PlayStation (progressivamente sempre più dura da battere), attraverso una serie di arene diverse.

PREZZO
L. 118.800
SVILUPPATORE
▼ KING OF THE JUNGLE
▼ EDITORE
GT INTERACTIVE
▼ GIOCATORI
1
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

B-MOVIE

Cosa fare quando i dischi volanti scendono sulla Terra per rapire i nostri scienziati? Suonargliele, naturalmente... di santa ragione!

Con tutti quegli alieni pazzoidi in stile anni '50, astronavi pacchiane e musiche tutte bip-bip da far morire dal ridere lo stesso Tim Burton, B-Movie è davvero una cosa senza senso.

È pazzamente divertente, però. Stiamo parlando di ingredienti classici tipo 'i mostri invadono la Terra' mescolati con un gradevole sparatutto. La miscela funziona... e bene. Il gioco può vantare ben 20 livelli, che a prima vista sembrano una versione tridimensionale dell'antichissimo Defender. La storia, però, non è tutta qui. Certo, ci sono personaggi con occhi da insetto che atterrano e rapiscono innocenti esseri umani e il nostro compito è di cercare di impedirglielo mediante l'uso di grosse armi da fuoco. Non mancano, tuttavia, alcune trovate tipiche da videogioco moderno, in numero sufficiente per aumentare la tensione. Abbiamo per esempio una serie di missioni collegate tra loro che, mantenendo in piedi una trama abbastanza avvincente, riesce a tenere il giocatore incollato al video e sempre più ansioso di proseguire. Notevole è anche il fatto che possiamo rapire noi stessi gli scienziati, per riportarli di corsa alla nostra base e metterli al lavoro per creare armamenti più avanzati. Ciò detto, il gioco rimane essenzialmente uno sparatutto. Dopo la tregua iniziale rappresentata dalla sezione introduttiva, l'intera partita si decide con le armi. Una incredibile batteria di dischi volanti si precipita su di noi, martellandoci con raggi distruttivi. In effetti, dopo un inizio così tranquillo e pieno d'atmosfera, tutto ciò è abbastanza fastidioso.

Evidentemente la gente preferisce sparatutto super-affollati e non può essere delusa. Proseguendo, tuttavia, veniamo sempre più coinvolti nella difesa del pianeta, grazie anche ai continui ordini per le missioni che riceviamo via radio. Ora dobbiamo portare la gente nella casa più sicura, subito dopo dobbiamo rifornire di carburante l'elicottero e portare via gli scienziati, poi ci tocca sparare a tutti i cattivi. B-Movie non ha certo un aspetto antiquato. Anche se non sarà magari graficamente spettacolare, è molto gradevole. Le astronavi aliene si impennano maestosamente su sfondi ben assortiti. Peccato solo che gli spazi non siano un po' più vasti. I tre caccia tra i quali possiamo scegliere all'inizio (è possibile otteneme altri in seguito) funzionano alla grande.

Ognuno presenta caratteristiche specifiche di manovrabilità, e sfruttando adeguatamente i bonus potremo aumentare in misura determinante la nostra potenza di fuoco. La possibilità di ritornare alla base durante un combattimento per cambiare astronave rappresenta uno degli elementi più validi di questo gioco e contribuisce sensibilmente alla varietà dell'azione. Riuscire a farcela appena prima della catastrofe è un'esperienza entusiasmante. Se questo non dovesse bastare come incentivo, il gioco è anche frenetico, spettacolare e veramente duro. Non avevamo mai trovato dischi (volanti) così divertenti... né così violenti.

1 RIMANETE IN CASA!

Basta che la Terra venga attaccata dalle stelle e tutti vogliono dare un'occhiata. Dovremo rastrellare la popolazione e condurla al sicuro da qualche parte.

▲ Gli alieni incombono e, manco a dirlo, ecco uno stupido che mette fuori la testa.

▲ A volte nemmeno il nostro velivolo spaziale è abbastanza veloce. È andato, nooo!

2 USIAMO L'IMMAGINAZIONE...

Le immagini statiche non rendono giustizia a questo vortice di raggi luminosi, esplosioni e oggetti in movimento. Non manca proprio niente.

1 Una freccia verde Questo interessante oggetto è qui per aiutarci. Si inclina su e giù indicando persone, edifici o qualsiasi altra cosa abbia a che fare con la nostra missione successiva. Bello.

2 Noi siamo qui Il nostro futuribile ordigno volante occupa il centro dello schermo. Abbiamo un mirino per aiutarci nei colpi più difficili e ogni astronave ha una manovrabilità diversa.

3 Un disco da paura Questo disco volante è veloce, ha una potenza di fuoco laser illimitata e purtroppo non è solo. Ce ne sono moltissimi. Facciamoli fuori tutti, o qualcuno finirà per mangiare il nostro cervello condito con qualche salsa galattica.

4 Quello che abbiamo Questo rettangolo arrotondato se ne sta nell'angolo in alto a sinistra e ci informa sulla quantità di persone, equipaggiamento e scienziati che abbiamo sotto controllo. Ricordiamoci però che se moriremo noi moriranno anche loro.

il giudizio

aspetto

B-Movie è una festa di esplosioni nel cielo. È un vero piacere da vedere.

giocabilità

Per gli appassionati degli sparatutto sarà un vero spasso. Non sarà molto intellettuale, ma chi ha voglia di mettersi a discutere problemi matematici con quegli omini verdi?

longevità

20 livelli pieni di durissima azione anti-aliena dovrebbero essere sufficienti per tenere i più incollati allo schermo per un bel po'.

il meglio

Riuscire a mettersi al sicuro alla base per cambiare astronave, mentre il nostro carrozziere si mette al lavoro su quella vecchia.

il peggio

Arrancare verso la base emettendo un fumo scuro e finire in mille pezzi digitali. Costantemente.

B-Movie ha molte frecce al suo arco. Non è per tutti, ma la trama avvincente e continuamente arricchita di nuovi dettagli lo eleva molto al di sopra dello sparatutto medio.

82%

Se ci piace questo proviamo a sperimentare qualche brivido da arma da fuoco più maturo, come quelli forniti da Blast Radius, o addirittura passiamo a un livello più alto con Colony Wars.

Dopo il Tradimento, il Ritorno!

SIERRA™

Calastius Mountains

Krondor

RAYMOND E. FEIST'S Return to Krondor™

RETURN TO KRONDOR

Il più grande gioco di ruolo di tutti i tempi è tornato! Ambientato nel fantastico mondo di Midkemia (creato dal grande Raymond E. Feist), RETURN TO KRONDOR è la causa delle tue prossime notti insonni... Allora sveglia! Corri a procurartelo e poi assumi il ruolo di Solon, Kendaric, James, Jazhara o William e precipitati dalle cime più alte del Palazzo alle fogne più buie, passando per un tempio dedicato a qualche malvagia divinità dei tempi che furono... C'è da ritrovare una reliquia dall'immenso potere, c'è un intero reame in pericolo e c'è tutta Krondor che aspetta il tuo Ritorno. In più, ci sono 150 personaggi da incontrare, 60 tra incantesimi e pozioni magiche, avvincenti combattimenti in 3D e un'infinità di effetti come non se ne erano mai visti prima in un gioco di ruolo! Allora, vuoi aspettare altro tempo?

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: IBM PC e compatibili, Pentium 166 o superiore, lettore CD-ROM 4X, Windows 95/98, 24 Mb RAM, SVGA, High-Color (16-bit), Scheda sonora Windows compatibile, Mouse, Tastiera.

www.leaderspa.it

Qualità Interattiva.

BLOOD 2

PREZZO
L. 70.000

SVILUPPATORE
MONOLITH
EDITORE
GT INTERACTIVE
GIOCATORI
1-32
ALTRE VERSIONI
NESSUNA

RECENSIONE

Blood 2 ricorda il classico bullo di scuola e non è esattamente un gioco per intellettuali...

Proviamo a tornare con la mente ai giorni di scuola, e a ricordare il bullo della classe, quello che pensava che la scuola fosse fatta per fare a pugni e se la prendeva con tutto e con tutti. Fatto? Blood 2 gli somiglia un po'.

Blood 2 è l'ultimo nato di un lunghissimo filone di sparatutto in prima persona e ha la particolarità di non lasciare nulla all'immaginazione. Non basta fare fuori i nemici, bisogna fare fuori anche gli innocenti, ignorando le loro patetiche suppliche di aiuto. Quando il gioco inizia a darci bonus per aver massacrato degli innocenti, iniziamo a capire che ci aspetta qualcosa di duro. Naturalmente però non bisogna prendere tutto troppo sul serio. Certo, sembra che i programmatori si siano molto divertiti a spargere pezzi di cadavere sanguinanti per tutto lo schermo, ma l'effetto non è realistico e un umorismo alla Duke Nukem rende il tutto piuttosto divertente. Chi non ha mai giocato a nessun altro gioco del genere probabilmente rimarrà molto impressionato da Blood 2. Il motore grafico LithTech di Monolith è molto ben realizzato e ci sono alcuni tocchi molto carini sparsi per il gioco. Per esempio abbiamo armi a doppia funzione, livelli vari e ben concepiti, come la grossa astronave alla fine del primo capitolo, e oggetti bonus come binocoli e bombe comandate a distanza di vario tipo. Il problema principale del gioco è che è piuttosto indisciplinato. Non parliamo dei dialoghi volgari, anche se dopo un po' iniziano a dare fastidio, e non ci interessa molto la violenza eccessiva. Quello che non ci piace di Blood 2 è che sembra un prodotto curato a metà. Le creature rimangono girate di schiena, anche se alle loro spalle si svolge una furiosa battaglia a colpi di pistola. Anche quando si accorgono che cerchiamo di ucciderle sembrano avere qualche difficoltà a reagire. Il primo mostro "grosso" che incontriamo sembra abbastanza spaventoso, finché non capiamo che rimarrà fermo al suo posto a farsi riempire di piombo. Può darsi che Monolith possa migliorare l'intelligenza artificiale con qualche programma aggiuntivo di correzione, ma abbiamo qualche dubbio in proposito e per il momento questo difetto rovina un gioco che altrimenti potrebbe essere molto divertente: forte come il bullo dei giorni di scuola e altrettanto buffo.

▲ Se ci sentiamo stanchi e depressi, possiamo tirarci su dando fuoco alla gente con il nostro lanciafiamme. Non è troppo gentile, ma Blood 2 non è un film di Walt Disney, no?

il giudizio

aspetto
Litri di sangue e tonnellate di violenza, ma il motore grafico a volte è in difficoltà.

giocabilità
Si tratta di uno sparatutto senza un minimo di cervello e per di più di pessimo gusto, ma è molto divertente da giocare.

longevità
Abbiamo finito il gioco con Caleb? E allora perché non provare uno degli altri personaggi o la modalità multigiocatore?

il meglio
Siamo stimolati a compiere atti criminali ai danni di tutta la popolazione, ma solo per farci quattro risate.

il peggio
La completa mancanza di intelligenza artificiale. Può darsi che di questi tempi siamo un po' viziati, ma questa è proprio modesta.

Un anno fa Blood 2 avrebbe fatto furore, ma adesso è stato stabilito un nuovo standard che non riesce a raggiungere, pur essendo divertente.

74%

Se ci piace questo allora impazziremo per Half Life o Heretic 2. Vale la pena dare un'occhiata anche a Sin e Shogo.

1 LA PAGELLA DEGLI AVVERSARI

I nemici in Blood 2 sono poco stimolanti. Invece di offrire quella sorta di "coscienza di gruppo" che rende Half Life così bello, Blood 2 ci offre una serie di mutanti con meno cervello di un topo da laboratorio.

In questa stanza c'erano tre soldati che ci davano la schiena. Abbiamo colpito il primo alle spalle e gli altri due sono rimasti fermi, invitandoci a massacrarli come preferivamo.
Voto: 3.
Commenti: Non sembravano molto interessati.

Voto: 3.
Commenti: Mostra una totale mancanza di attenzione. Potrebbe fare di meglio!

2 PULITO E PRECISO!

Alcune armi in Blood 2 hanno una modalità Dual Fire (doppia funzione), come questo fucile di precisione. È efficace a lunga distanza per chi ha la vista buona e il dito fermo. Altrimenti basta passare alla visuale "cecchino" per far fuori con facilità i bersagli a lunga distanza. In compenso nel livello della cattedrale basta mettere male un piede per morire, il che rende difficile evitare i colpi del nemico, per cui conviene usare lo zoom e farli fuori dalla lunga distanza. Perché rischiare di perdere energia quando basta usare lo zoom attraverso questo buco nella parete per far fuori quell'essere maledetto che si nasconde al di là del muro? Fuoco!

PlayStation

PREZZO
L. 99.000

SVILUPPATORE
INTERNO
EDITORE
ELECTRONIC ARTS
GIOCATORI
1-2
ALTRE VERSIONI
NESSUNA

KNOCKOUT KINGS

Il ring non è un posto per timidoni. Vedersela con i Re del Ring è roba da uomini.

1 COSTRUIAMO IL NOSTRO PERSONAGGIO

Creare il proprio personaggio è quasi un gioco nel gioco. Possiamo scegliere se lo vogliamo tozzo, slanciato, magro o grasso. Una volta creatolo possiamo sfidare quello di un amico e il divertimento è assicurato!

▲ Diamogli un'aria da duro e aggiungiamo un po' di boccoli per farci quattro risate.

▲ Il risultato è una macchina da guerra che usa shampoo profumati.

Mentre il pesante guantone ci deforma ancora una volta la faccia, iniziamo dolorosamente a renderci conto di dove siamo finiti. Siamo nel mondo della box. Una congrega di gentiluomini. E ci troviamo proprio al centro. Le cose inoltre non vanno per niente bene. Questo è il motto di Knockout Kings: picchiare senza pietà il proprio avversario, perché una volta che lo avremo messo a tappeto la vittoria sarà assicurata. Facile no? A prima vista sembra di sì. Bisogna rinunciare a tutti i sogni di gloria precoci tipici di tanti altri picchiaduro. A parte il fatto che bisogna fare a pugni, questa versione da disegno animato della 'nobile arte' è tutt'altro che semplice: sono state riprodotte tutte le tattiche di questo sport. La conseguenza è che i giocatori che speravano di poter spegnere il cervello impareranno presto a proprie spese che non è possibile. Il segreto della vittoria è tutto nelle barre di energia. Una registra lo stato di salute: ogni volta che ci colpiscono diminuisce. L'altra rappresenta la forza. Se meniamo pugni all'impazzata, ci ritroveremo presto incapaci di muoverci. Bisogna abbassarsi, schivare, alzare la guardia e di tanto in tanto fare qualche veloce affondo per ammaccare il naso del proprio avversario. Le modalità offerte da questo gioco per picchiatori intelligenti sono diverse. C'è il semplice Slugfest, con nessuna regola e tre round in cui bisogna massacrare di botte il proprio avversario o soccombere. C'è anche la modalità Exhibition con dieci lunghi estenuanti round di botte e risposte. In questa sezione si trova un archivio di pugili 'veri'. Il grandissimo Marvin Hagler, Holyfield, Sugar Ray... non c'è bisogno di dire che è possibile rivivere incontri leggendari. Probabilmente la più divertente è la modalità Career (Carriera), che ci permette di creare un pugile a nostro piacimento (naturalmente rispettando alcuni limiti prefissati). Possiamo divertirci a pasticciare con il fisico, i guantoni, l'altezza, la faccia e vari tipi di stravaganti pettinature. Una volta creato il nostro pugile, che molto probabilmente sarà altissimo, grasso e africano, conciato nel modo più strano possibile, saremo pronti a farci rompere il naso da avversari sempre più potenti. Il finale è uno scontro faccia a faccia con Mohamed Ali al Madison Square Garden. Roba da duri. L'aspetto grafico è molto piacevole. Si possono scegliere molte angolazioni diverse della telecamera per vedere l'incontro, i personaggi sono semplici, ma eleganti, l'arbitro indossa un bel papillon e tra un round e l'altro vedremo apparire una simpatica ragazza in bikini. Anche la giocabilità è buona. Comandi intuitivi, risposta veloce: veramente ben fatto. I difetti? È terribilmente difficile e gli spettatori sono tra i peggiori che si siano mai visti sulla PlayStation. A ogni modo non importa, l'azione non si svolge fuori dal ring, ma sopra.

▲ Possiamo rivedere i nostri migliori assalti e riscoprire nei dettagli come il naso piano piano si rompa.

▲ Dovrà succedere: prima o poi riceveremo troppi pugni.

▲ Ah, la visione bestiale di due uomini grandi e grossi che si prendono a pugni nelle parti basse. I colpi bassi fanno perdere punti.

► La guardia di Hensley è alta. Dobbiamo mirare al corpo, ma non troppo in basso!

2 IMPARIAMO A PICCHIARE...

La violenza come arte? La ricompensa è fatta di lividi e cicatrici. Bisogna imparare i fondamentali e ricordare che non si può colpire quello che non si vede. Bisogna anche tenere la testa bassa per avere qualche speranza di non farsi spaccare il labbro.

▲ Sopra – Un colpo al corpo mirato alla pancia. Sotto – Un bel montante.

▲ Sopra – È importantissimo coprirsi lo stomaco o si rischia di finire al tappeto. Sotto – Un destro al viso.

il giudizio

aspetto

Bellissimo. I personaggi ben disegnati, le animazioni curate e la possibilità di creare il proprio campione offrono un divertimento assicurato.

giocabilità

Forse un po' troppo lento per gli amanti di Tekken, ma è molto più stimolante mentalmente. È un gioco di grande spessore.

longevità

In certi punti è terribilmente difficile. Il ring può essere uno dei posti più desolati della Terra. Sono assicurati mesi di botte.

il meglio

Quando l'avversario riceve un po' troppi colpi e ci si ritrova a essere il re del ring.

il peggio

La ragazza che porta la lavagna dei punti è troppo poco curata. Per esempio, è impossibile contarle i capelli. Molto frustrante.

Uno sport da gentiluomini confezionato apposta per la PlayStation. L'unica alternativa possibile alla boxe vera e propria: consigliabile per chi non vuole devastarsi la faccia.

70%

Se ci piace questo, potremmo provare Victory Boxing 2, i vari Tekken o Rival School. A ciascuno il suo.

PREZZO
L. 96.000

▼ SVILUPPATORE
TAITO
▼ EDITORE
ACCLAIM

▼ GIOCATORI
1-2
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

BUST-A-MOVE 4

Si possono far uscire quattro giochi basati sull'idea di sparare bolle colorate su altre bolle colorate?

Chi ha la PlayStation da un bel po' potrebbe essere un po' confuso riguardo i giochi della serie Bust-A-Move.
Questo Bust-a-Move 4 è infatti il terzo capitolo uscito per PlayStation, dato che il primo Bust-A-Move non è mai uscito per la console Sony. Taito ha costruito un vero e proprio culto sulle vicende dei due draghetti sparabolle, ma ci si potrebbe chiedere cos'è cambiato in sostanza dai tempi del primo capitolo di una saga di giochi la cui dinamica è rimasta praticamente immutata negli anni. Ancora una volta, infatti, la premessa è semplice: dovremo sparare bolle contro altre bolle. Se riusciremo a farne toccare 3 dello stesso colore, scoppieranno, scomparendo dallo schermo. Il nostro compito finale sarà quello di liberare lo schermo da tutte le bolle colorate. Se sbaglieremo nel collocare le bolle, non accadrà nulla e le bolle resteranno incollate l'una all'altra, fino a occupare tutta l'area di gioco, sconfiggendoci. A chi non ha mai visto un Bust-A-Move consigliamo la massima cautela. Questi giochi sembreranno anche carini e innocui, ma in realtà danno assuefazione. Oltre a Bub e Bob ci sono altri nuovissimi personaggi in quest'ultima incarnazione della saga, cui ci si affeziona subito.
Uno di loro è un bambino con un pigiama a forma di rana, un altro rappresenta un totem. Non è un gioco di ruolo, comunque: in sostanza sparano tutti bolle e non fanno nient'altro. La principale differenza in questa versione è il maggior numero di modalità per la sezione a un giocatore. Ora c'è anche una sezione Puzzle che offre delle variazioni sul tema principale. In uno dei livelli c'è un sistema di carrucole che bilancia le bolle sui lati dello schermo. Dovremo eliminare tutte le bolle senza far cadere uno dei "grappoli" di bolle troppo in basso, pena la sconfitta. Il gioco, comunque, dà il suo meglio in 2 giocatori, come ben sanno tutti gli appassionati delle precedenti versioni. Il gioco è molto bello, in conclusione, ma ha un problema. Se abbiamo già uno dei due precedenti capitoli, ci interesserà solo se siamo dei veri appassionati.

▲ I giocatori esperti di Bust-A-Move usano le pareti laterali per mandare le bolle in angoli apparentemente irraggiungibili. È un po' come lo squash, solo che si gioca con le bolle.

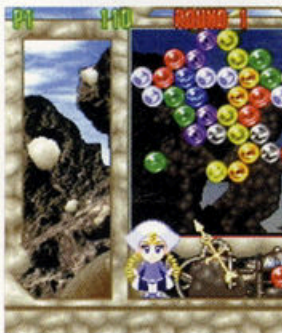
1 LA MISURA DEL SUCCESSO!

Il sistema di carrucole è una novità di questa versione. Si può capire come utilizzarlo nella modalità a un giocatore. Non bisognerà distruggere tutte le bolle di un lato. La chiave è nel bilanciamento!

▲ Riusciremo a bilanciare le bolle e contemporaneamente a farle scoppiare?

▲ Appena si fa saltare una bolla, tutto si sposta da una parte…

▲ …e in men che non si dica ci ritroviamo in una situazione terrificante!

▲ I principianti possono utilizzare una linea tratteggiata come questa per imparare ad angolare meglio i tiri.

▲ A volte potremo far staccare gruppi interi di bolle grazie a un colpo ben mirato!

▲ Bust-A-Move dà il meglio di sé in modalità a due giocatori.

2 REAZIONE A CATENA…

Si possono creare delle enormi reazioni a catena con un tiro ben assestato. Ciò è utilissimo in due giocatori, poiché le bolle distrutte in questo modo andranno tutte a finire nel campo avversario.

YOU CAN USE CHAIN REACTIONS ONLY IN THE VS MODE.

▲ Ogni personaggio del gioco ha una specifica combinazione di bolle che può produrre una 'reazione a catena'. Ammiriamo le bolle volare…

◄ Queste combinazioni possono distrarre l'avversario nelle battaglie in due giocatori.

il giudizio

aspetto
Nessuna introduzione animata, solo bolle colorate… una marea di bolle colorate.

giocabilità
Grazie al cielo Taito ha adottato il detto 'squadra che vince non si tocca' per la serie di Bust-A-Move.

longevità
Infinita in modalità per due giocatori. Si difende bene anche in modalita a un giocatore.

il meglio
Scaraventare una marea di bolle nello schermo del nostro impotente nemico.

il peggio
I costanti, noiosi, piccoli caricamenti fra tutti i menu.

Pur essendo un gran gioco, Bust-A-Move 4 non offre moltissimo se già si possiede uno dei precedenti capitoli della serie.

Se ci piace questo proviamo a cercare le precedenti versioni per PlayStation. Dovrebbero potersi trovare a prezzi bassi.

THE SETTLERS 3

PC

PREZZO L. 100.000
SVILUPPATORE BLUE BYTE
EDITORE BLUE BYTE
GIOCATORI 1-10
ALTRE VERSIONI NESSUNA

RECENSIONE

"Giù le mani dalla mia piramide!". Gli omini sono tornati più forti e intelligenti che mai. Che la terza sia la volta perfetta per Blue Byte?

I primi due Settlers si basavano molto sulla costruzione di strutture. Miniere, castelli, fattorie e mulini a vento: per continuare a espandersi bisognava plasmare un'intera comunità. Anche in Settlers 3 la parte di costruzione ha la sua importanza, ma gode di un approccio più immediato. Ci invita a spiare e rubare e a gestire una guerra su larga scala.

Non sono più presenti le finestrelle per esaminare i recinti dei maiali e i fattori al lavoro: al loro posto c'è una pulita barra di controllo a icone. Costruiremo casette per i taglialegna e gli addetti alla rottura delle pietre, inizieremo poi a costruire una segheria e quindi decideremo in che parte espanderci. Potremo poi creare geologi, spie e pionieri a nostro piacimento e, come le nostre truppe, potranno essere comandati con un semplice clic del mouse. Come nei primi due capitoli, anche qui lo scopo principale del gioco è quello di accaparrarsi risorse e territorio prima dei propri avversari. Naturalmente ciò porterà a un conflitto con i vicini. Stavolta Settlers ci permette di trattare con popolazioni più pacifiche, instaurando un vero e proprio mercato e delle rotte di carovane.

GM CAPOLAVORO

Nonostante lo stile di combattimento alla Command & Conquer, comunque, non si possono ancora spedire le truppe all'attacco direttamente. Settlers 3 è intelligentemente bilanciato più verso la difesa, poiché fuori dai nostri confini i nostri soldati possono perdere fino al 75% della loro forza d'attacco. Dovremo accumulare molto oro e rivolgerci ai poteri degli dei per poter alzare il loro morale abbastanza da rendere il nostro attacco efficace.

Meglio costruire poche truppe ben allenate o mandare allo sbaraglio una moltitudine di reclute?

Ogni missione richiede una strategia diversa, quindi non c'è una ricetta perfetta per ogni occasione. In mano a progettisti scarsi, questi gradi di complessità sarebbero potuti sfociare in un'azione di gioco confusa. Così com'è Settlers 3 è estremamente impegnativo.

La nostra espansione dovrà essere sempre bilanciata da una continua riorganizzazione delle nuove risorse ottenute. È indubbiamente un gioco che dà grandi soddisfazioni, restando sempre particolarmente coinvolgente. Liberiamoci per il fine settimana e prepariamoci a conquistare!

▲ Più oro accumuleremo nell'area magazzino (al centro in basso) più salirà il morale delle nostre truppe.

▲ Dovremo gestire le nostre risorse attentamente ed eliminare le strutture improduttive.

▲ Gli egiziani sembrano amanti della pace, ma se li invadiamo la prendono malissimo.

▲ Costruire templi come queste piramidi serve a creare sacerdoti con grandi poteri.

▲ Al contrario che in Settlers 2 dovremo trasportare truppe usando delle navi.

il giudizio

aspetto

Splendidamente dettagliato. Vedremo i piccoli lingotti di ferro prodotti dal fabbro e i nostri contadini raccogliere l'uva!

giocabilità

Raccogli, sacrifica, esplora, scava, attacca, fortifica, salpa, nutri, ruba, cresci, porta, pianta...

longevità

Fra un anno probabilmente staremo ancora cercando di sconfiggere qualche esercito su Internet.

il meglio

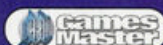
I piccoli arcieri sono grandi. Metterli su un'altura e guardarli mentre bersagliano gli impotenti nemici è fantastico!

il peggio

Quei maledetti egiziani. Se si lasciano vivi troppo a lungo riescono a diventare praticamente invincibili!

Il miglior gioco di strategia per qualsiasi formato. Un incredibile mix di costruzione e distruzione. Ci terrà occupati per moltissimo tempo.

96%

Se ci piace questo proviamo Civilization 2. Non è facilissimo da giocare, ma consente di sviluppare una civiltà futuristica.

1 SCOMODATORI DEGLI DEI UNITEVI!

In Settlers 3 si può scegliere se impersonare i romani, gli asiatici o gli egiziani. I romani sono discreti in tutto, mentre gli asiatici sono combattenti eccezionali e gli egizi i migliori costruttori. Ogni razza venera un dio diverso. Edificando templi e offrendo sacrifici potremo evitare disastri, far salire il morale delle truppe e persino benedire i nostri sacerdoti con poteri speciali.

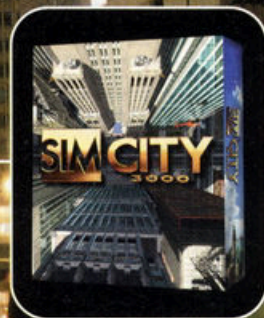
▲ Potente Horus! In cambio di vino ci fornirà magie.

2 DISTRUGGIAMOLI TUTTI...

Invece del controllo automatico di Settlers 2, Settlers 3 ci dà il controllo diretto su ogni singolo soldato o su intere legioni. Potremo usare tattiche sofisticate come posizionare i nostri arcieri su una collina o attirare il nemico nei nostri confini per un'imboscata. Combiniamo le magie dei sacerdoti con la forza delle truppe scelte per ottenere la massima forza distruttiva.

▲ Gli arcieri sono ottimi per attaccare il nemico dalla lunga distanza, ma le catapulte sono persino meglio!

▲ Anche noi potremo essere così bene organizzati. Basterà usare la comoda opzione di raggruppamento che consente di muovere più unità come se fossero una sola.

SPECIALE

GLI ACCESSORI DA GIOCO

PC Avenger

Il PC Avenger è uno dei joypad per PC più completi sul mercato. Utilizza una comune connessione, non USB, ha un cavo abbastanza lungo da permetterci ampi movimenti e soprattutto è ricco di funzioni. Ha un pulsante direzionale digitale e sei pulsanti, come buona parte dei modelli di joypad oggi sul mercato. I sei pulsanti sono così divisi: R1 ed R2, C, D e T1 e T2. I pulsanti C e D e la coppia di pulsanti R sono indipendenti, mentre la coppia T può essere utilizzata per diverse funzioni. Tramite un selettore è possibile cambiare la modalità di questi sei pulsanti da normale a OFF (spento) e Turbo. A portata di indice troviamo due grilletti, uno per dito, anch'essi dotati di funzione Turbo e anche di Autofire. Tutti i pulsanti possono essere impostati per utilizzare il Turbo a velocità normale o raddoppiata tramite un regolatore. Sopra il pulsante direzionale digitale troviamo anche uno stick analogico: con un piccolo selettore è possibile passare facilmente dalla modalità digitale a quella analogica. Lo stick è inoltre dotato di due piccole levette per la regolazione. Ottimo... Per finire, sopra il blocco dei sei pulsanti da pollice abbiamo un regolatore per la manetta: possiamo utilizzarlo al posto dei pulsanti T1 e T2.
L'installazione sotto Windows 95/98 è molto semplice: inseriamo il dischetto con i driver e calibriamo il joypad dal Pannello di Controllo.
Si può parlare molto bene di questo joypad, e il nostro giudizio sarebbe stato ancora superiore se solo non avesse mostrato un paio di imperfezioni: una scarsa ergonomia e una discreta durezza di pulsanti e controlli. È vero che quest'ultima caratteristica significa generalmente una longevità maggiore, ma all'inizio il joypad sarà sicuramente più scomodo da controllare. Stiamo comunque parlando di una delle periferiche di questo genere più complete sul mercato.

CONTATTO: TEKNOS TRADING TEL. 0183/ 37841
PREZZO: L. 59.900

PS Challenger

Il joypad PS Challenger per PlayStation è una replica del joypad dual shock analogico di Sony. Viene distribuito in quattro colori: giallo, rosso, blu e bianco. Ha sostanzialmente tutte le funzioni del joypad Sony: pulsante direzionale, due stick analogici, quattro pulsanti da pollice e quattro da indice e tasti Select, Start e Analog. Ha inoltre due pulsanti supplementari: Turbo e Slow. Il joypad vibra in maniera soddisfacente, mentre gli stick sembrano molto solidi. Un po' come altri prodotti Logic 3, gli stick stessi sembrano più durevoli che comodi, ma è probabilmente qualcosa a cui ci si abitua dopo qualche partita. Gli stick, se premuti, fungono anche da pulsanti L3 ed R3, anche se i giochi che supportano questi pulsanti sono davvero rari. Grande notizia per gli amanti dei joypad tradizionali: il pulsante direzionale è effettivamente UN pulsante direzionale, e non quattro come nel joypad PlayStation. In definitiva è un joypad meno ergonomico di quello Sony, ma farà molto felici tutti quelli che odiano i quattro pulsanti direzionali.

CONTATTO: TEKNOS TRADING TEL. 0183/ 37841
PREZZO: L. 49.900

Speed Pad

A chi si accontenta del digitale Logic 3 propone un joypad per PlayStation dalla forma curiosa. Lo SpeedPad è un joypad semitrasparente distribuito in rosso, giallo, blu e, attenzione, completamente trasparente. Non solo, la versione trasparente ha alcune parti bianche che brillano notevolmente al buio. Per il resto lo Speed Pad è un joypad economico con tutti i pulsanti standard, un pulsante direzionale unico e i tasti Turbo e Slow in aggiunta. Un buon joypad per chi non ha esigenze particolari.

CONTATTO: TEKNOS TRADING TEL. 0183/ 37841
PREZZO: L. 22.000

Predator 2

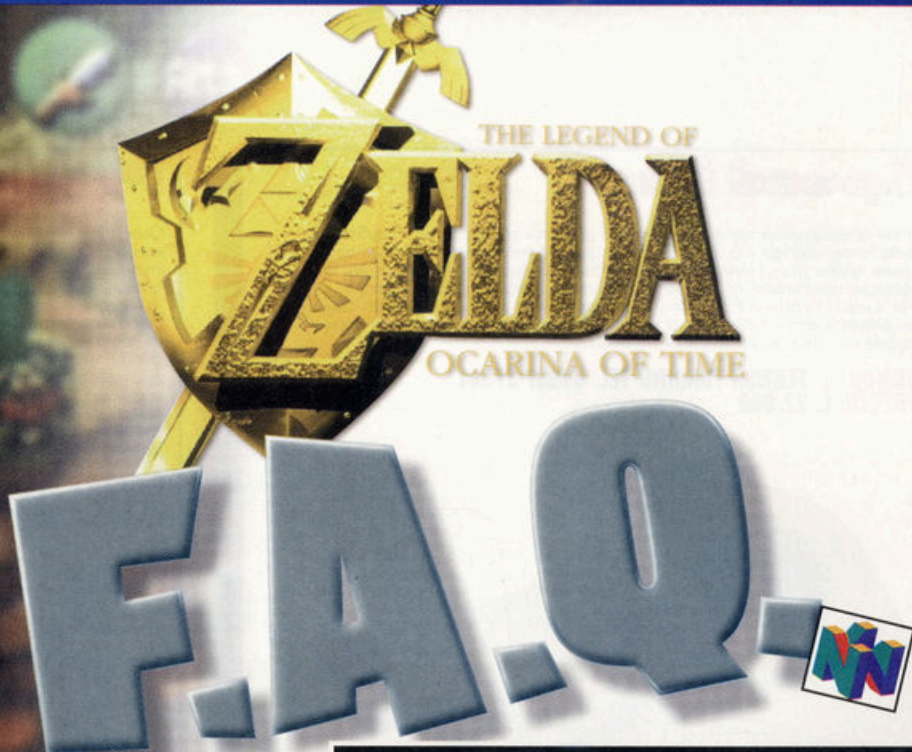
Questa pistola è un oggettino molto interessante, dal momento che è compatibile sia con la PlayStation sia con il Saturn. È compatibile con tutti i sistemi più importanti di puntamento, compreso quello della G-Con. È una pistola dalle molte funzioni. Innanzitutto si può utilizzare con il pedale incluso nella scatola per ricaricare, il che contribuisce a creare un ambiente da sala giochi. È inoltre predisposta per il fuoco automatico e il caricamento automatico, oltre che a supportare la funzione per un colpo singolo o il colpo a ripetizione. Ci sono anche diverse impostazioni come 3 diverse velocità per il fuoco automatico e il caricamento manuale, e 2 per il fuoco automatico da solo. Si può anche impostare il numero di proiettili da 1 a 15, scegliere di utilizzare il pulsante di ricarica manuale e diversi pulsanti per il controllo del gioco. Per finire, un mirino di precisione e il dispositivo per il rinculo che fa vibrare la pistola rendono questa periferica d'obbligo per tutti i pistoleri dei videogiochi.

CONTATTO: TEKNOS TRADING TEL. 0183/ 37841
PREZZO: L. 99.900

Top Drive Plus

Piloti di PlayStation e Nintendo 64, ecco la periferica definitiva. Oltre a essere un volante multistandard, questo Top Drive Plus è ricco di pulsanti a portata di pollice e indice ed è estremamente personalizzabile. La pedaliera allegata può essere utilizzata in analogico o digitale, anche se nel primo caso solo per la PlayStation. È completo di funzione di vibrazione, che può essere attivata internamente o esternamente per quel che riguarda il Nintendo 64. Se utilizziamo questa console possiamo infatti scegliere di usare la vibrazione integrata o di aggiungere il nostro Rumble Pak.
Questo volante ha praticamente tutto, anche un piccolo pulsante direzionale integrato: non vediamo motivi per non consigliarlo se non il prezzo. Il rapporto qualità/prezzo è infatti buono, ma per i non appassionati di guida la cifra potrebbe essere comunque un po' alta.

CONTATTO: TEKNOS TRADING TEL. 0183/ 37841
PREZZO: L. 119.000

F.A.Q.

Per la prima volta, questo mese la squadra di Games Master si è letteralmente disputata il privilegio di trascorrere qualche settimana a giocare con Zelda... per motivi di lavoro, naturalmente. Infiliamoci i nostri comodi abiti da avventurieri e partiamo...

Malgrado il suo discutibile gusto nel vestire, Link rimane il più grande avventuriero del Nintendo 64...

Foresta di Kokiri 1

Dopo essere stati svegliati dalla nostra nuova amica fata, usciamo dalla nostra casa e parliamo con Saria. Spostiamoci verso il centro di addestramento, che si trova a sinistra della nostra capanna, verso sud sulla mappa. A sinistra del centro di addestramento troveremo un foro alla base del muro. Piazziamoci vicino al buco e quando l'icona blu passerà a 'Enter' premiamo A: ci infileremo così nel buco. Schiviamo il macigno e apriamo il forziere per prendere la nostra spada. Torniamo all'esterno e usiamo la spada per aprirci la strada attraverso i cespugli e l'erba. Spostiamo sassi e vasi per raccogliere denaro. Quando avremo racimolato la bellezza di 40 rupie andiamo al negozio con il tetto rosso per acquistare il nostro scudo Deku. Se ci manca del denaro potremo trovare la capanna di Mido e vuotargli il forziere. Equipaggiati quindi con scudo e spada, varchiamo l'uscita sul lato est della mappa per iniziare le nostre ricerche.

▲ In questo negozio potremo acquistare lo scudo Deku, quando avremo messo da parte 40 rupie.

▲ Se ci dovesse servire un rapido rifornimento di cuori, ritorniamo al villaggio.

Albero Deku 2

▲ Non preoccupiamoci dell'albero parlante: è tutta scena.

▲ Assicuriamoci di fare pratica di mira con la fionda fin dall'inizio del gioco.

Parliamo e l'albero aprirà la bocca per farci entrare. Arrampichiamoci fino al secondo piano e seguiamo il sentiero finché non ci imbatteremo in un forziere del tesoro: all'interno troveremo la mappa del settore. Proseguiamo lungo il sentiero fino a raggiungere una porta. Prendiamo di mira con il grilletto la creatura nella stanza e quando ci scaglia una noce teniamo premuto R per utilizzare lo scudo. Se ci troveremo nella giusta angolazione, la noce rimbalzerà e colpirà la creatura. Parliamo con lei e ci darà un cuore. Entriamo nella stanza successiva, raggiungiamo la piattaforma centrale e quindi la sporgenza. Se la piattaforma cadrà mentre ci staremo sopra potremo scalare i rampicanti. Apriamo il forziere e prendiamo la fionda magica. Tiriamo un colpo contro la scala appesa al di sopra della porta di ingresso in modo da farla abbassare. Arrampichiamoci sulle liane a destra per raggiungere un forziere del tesoro, nel quale troveremo un altro cuore. Ritorniamo quindi alla prima stanza, dove ci attenderanno ragni e liane. Serviamoci del grilletto Z per prendere di mira ciascun ragno, quindi carichiamo per due volte la fionda per eliminarlo.

Quando il terreno sarà sgombro, arrampichiamoci sulle liane fino a raggiungere il terzo piano. Ci troveremo faccia a faccia con alcuni grossi Skulltula. Teniamo pronta la spada e aspettiamo che si voltino, quindi colpiamoli con un attacco di slancio per mezzo del pulsante A. Quando li avremo eliminati, proseguiamo lungo il sentiero fino a raggiungere la porta. Prendiamo un bastoncino Deku e accendiamolo con la torcia. Tocchiamo la torcia spenta con esso e la porta dietro di noi si aprirà. Raggiungiamo l'interruttore e saltiamo nella nicchia a sinistra. Apriamo il forziere e uccidiamo il ragno d'oro. Ritorniamo all'interruttore e saltiamo dall'altra parte per prendere la bussola. Ritorniamo quindi alla stanza con le ragnatele e gli Skulltula. Saltiamo giù dalla piattaforma con il cuore in fondo e atterriamo in modo da colpire la ragnatela sul pavimento e da passarvi attraverso. Ritorniamo all'interruttore per accendere la torcia e apriamo quindi il forziere che vi troveremo dietro. Ora accendiamo un altro bastoncino Deku e corriamo attraverso l'acqua bassa, fino a raggiungere l'altro lato della stanza. Appicchiamo fuoco alla ragnatela, varcando quindi una porta che ci condurrà a un'altra creatura del bosco. Facciamola fuori, quindi scagliamo l'occhio con la fionda sopra la porta per aprirla. Saltiamo nell'acqua e andiamo a sinistra. Immergiamoci per azionare l'interruttore posto sotto il ceppo appuntito rotante, quindi ritorniamo all'entrata e saltiamo sulla piattaforma per passare dall'altra parte. Spingiamo il blocco e arrampichiamoci fino alla porta. Serviamoci di un bastoncino Deku per accendere tutte le torce e proseguiamo fino alla stanza successiva.
Un altro bastoncino ci permetterà di bruciare la ragnatela e potremo così proseguire strisciando attraverso l'apertura.
Spingiamo il blocco nell'acqua e saltiamo giù fino alla torcia usata in precedenza.
Accendiamo un bastoncino, arrampichiamoci sul blocco e bruciamo la ragnatela sul pavimento, quindi lasciamoci cadere nel buco.
Uccidiamo la creatura in mezzo, poi quella a destra e infine quella a sinistra. Entriamo quindi nella stanza del boss.

▲ Aspettiamo che questi esseri schifosi ci voltino le spalle, poi diamogli il fatto loro. Facile, no?

Regina Gohma 3

Usiamo il pulsante C su per guardare la regina: alla fine anche lei ci vedrà. Quando salterà giù potremo sia scagliarle contro una noce Deku, sia servirci della fionda per tramortirla. Quando è fuori combattimento, finiamola con la spada. Quando si troverà sul tetto, il suo occhio rosso si aprirà e subito dopo farà cadere alcune piccole creature, che dovremo uccidere. Se riusciremo a colpirla proprio nell'occhio con la fionda non potrà farlo, ma cadrà tramortita, permettendoci di colpirla nuovamente con la spada. Se riuscirà a far cadere le creature, facciamole fuori; alla fine lei stessa scenderà, consentendoci di tramortirla e di colpirla nuovamente con la spada. Ripetiamo il procedimento finché sarà morta. Raccogliamo il contenitore dei cuori che lascerà cadere ed entriamo nel raggio di luce.

Castello di Hyrule 4

Dopo la sequenza che ci illustra la trama, lasciamo la foresta di Kokiri attraverso l'uscita ovest. Parliamo ancora con Saria per avere l'Ocarina. Attraversiamo il campo di Hyrule, entriamo nel mercato e dirigiamoci verso il castello. Parliamo con la guardia davanti al cancello, poi andiamo avanti e indietro fra questo punto e il mercato finché non comparirà una ragazzina vicino alle liane. Parliamo con lei per ottenere l'uovo. Arrampichiamoci sulla liana centrale e saltiamo al di là del cancello. Seguiamo il percorso fino a incontrare due guardie, quindi deviamo leggermente a sinistra e corriamo in cima alla collina, in modo da non farci vedere da loro. Corriamo alle spalle della guardia sulla collina e proseguiamo in direzione del dirupo. Saltiamo giù dall'altro lato in direzione del castello. Tuffiamoci nel fossato, nuotiamo fino a raggiungere l'altro lato e issiamoci fuori. Seguiamo il sentiero finché il nostro uovo si schiuderà. Usiamo il pulcino per svegliarlo. Tiriamo e spingiamo i blocchi fino a farli cadere nel fossato. Saltiamo al di là dell'acqua e introduciamoci nell'apertura. Evitando le guardie, potremo finalmente incontrare la principessa Zelda e scambiare due chiacchiere con lei.

Lon Lon Ranch 5

Dopo aver parlato con la Principessa Zelda, saremo scortati dalla sua guardia del corpo fino al campo di Hyrule. Raggiungiamo il centro e ci ritroveremo presso il Lon Lon Ranch. Entriamo nella prima porta a sinistra e incontreremo Talon. Prima di parlare con lui, lanciamo tutte le povere galline nell'angolo in fondo alle scale. Parliamo quindi con lui: batterlo nel gioco al quale ci sfiderà sarà un gioco da ragazzi. Otterremo quindi il latte. Entriamo nella zona recintata e prepariamo l'ocarina. Malon ci insegnerà la canzone di Epona. Potremo servirci di questa canzone con tutte le mucche che incontreremo per avere da loro il latte. Lasciamo quindi il ranch e ritorniamo fino alla foresta di Kokiri, dove abbiamo iniziato la nostra difficile impresa.

▲ Sì, d'accordo, è un trucco sporco: ma vogliamo finire il gioco, no?

▲ Se mi chiami ancora una volta Fairy Boy ridurrò il tuo cavallo come una scatoletta di cibo per gatti, OK? E sarà meglio che la canzone che stai per insegnarmi sia una bella canzone...

Lost Woods 6

Ritornati nella foresta di Kokiri, arrampichiamoci sulle liane dietro la capanna di Mido e corriamo fuori dall'uscita praticata nel tronco cavo per raggiungere il mitico bosco di Lost Woods.

Da qui potremo sia seguire il suono della musica (quando si farà più forte vorrà dire che ci troveremo sulla strada giusta) sia, più semplicemente, andare a destra, sinistra, destra, sinistra, diritti, quindi ancora a sinistra e infine a destra, raggiungendo così il prato della foresta sacra.

Uccidiamo il lupo con la spada e varchiamo l'entrata. Troviamo l'uscita del labirinto e saliamo i gradini fino al prato. Parliamo con l'adorabile Saria per imparare a suonare la canzone di Saria con l'Ocarina.

Lasciamo quindi il Bosco di Lost Woods e facciamo rotta per il villaggio di Kakariko, che potremo raggiungere camminando in direzione della montagna fumante sul campo di Hyrule.

Villaggio di Kakariko 7

▲ Lasciarla lì per andarsene al cimitero. Questo si chiama divertimento.

Raggiungiamo il cimitero e troviamo la tomba con i tre fiori sopra. Apriamola e troveremo lo Scudo di Hylian. Prendiamo quindi sette galline e gettiamole all'interno del recinto, poi parliamo con la donna per avere una seconda bottiglia. Una si trova vicino all'ingresso del villaggio, un'altra presso il sentiero su cui si trova la donna delle galline, un'altra ancora sul sentiero che conduce alla parte nord del villaggio, vicino all'ingresso della Montagna della Morte. Troveremo quella successiva dietro lo steccato vicino alla casa della famiglia ricca maledetta. Un'altra è dietro lo steccato di nord-est: prendiamo una gallina e saliamo lungo i gradini presso il pollaio, quindi scendiamo e saltiamo in direzione dell'angolo del piccolo steccato presso la sporgenza. Gettiamole entrambe dall'altro lato. L'ultima gallina si trova vicino alla prima casa a sinistra rispetto all'ingresso del villaggio. Attacchiamo rotolandoci in direzione della cassa per prenderla. Ritorniamo al campo di Hyrule prima che scenda la notte e raggiungiamo nuovamente il cimitero. Dirigiamoci verso la grande lapide in fondo al cimitero e controlliamo le pietre da entrambi i suoi lati per misurarci con i fratelli Poe. Quando saranno morti suoniamo la melodia di Zelda per far aprire la tomba. Lasciamoci cadere nel buco, uccidiamo i pipistrelli e varchiamo la porta appena apertasi, per proseguire attraverso il sepolcro e imparare la Canzone del Sole. Ritorniamo quindi al villaggio e dirigiamoci a nord in direzione della guardia. Mostriamo alla guardia la lettera di Zelda e ritorniamo indietro, salendo lungo la Montagna della Morte fino a raggiungere la città di Goron.

▲ Prendere le sette galline è un lavoraccio maledetto: anche sapendo dove si trovano, ci metteremo una vita.

Città di Goron

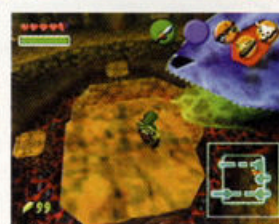
8

Raggiungiamo il livello più basso e piazziamoci proprio di fronte alla porta chiusa. Suoniamo quindi il braccialetto di Zelda della caverna di Dodonogo. Lasciamo la città e continuiamo a salire lungo la Montagna della Morte. Imbocchiamo la prima curva a destra e prendiamo la bomba. Lanciandola al di là del bordo faremo saltare in aria la roccia sottostante e potremo così entrare nella caverna di Dodonogo.

Caverna di Dodonogo

9

Prepariamo lo Scudo di Hylian. Nella prima stanza, serviamoci della bomba per aprire la porta. Entriamo quindi nella stanza principale, andiamo a destra, usiamo una bomba per aprire le porte ed eliminiamo il laser. Entriamo nel corridoio attraverso la porta e uccidiamo le lucertole. Uccidendone una vicino alla porta, questa si aprirà. Facciamo fuori i pipistrelli e lo Skulltula proseguendo quindi verso l'estremità del corridoio, poi trasciniamo una statua fino all'interruttore per aprire la porta. Dovremo quindi affrontare due uomini-lucertola, servendoci dello scudo per proteggerci dal loro attacco. Si aprirà poi una porta. Imbocchiamo il corridoio e uccidiamo i lucertoloni colpendoli sulla coda. Serviamoci di un bastoncino Deku per accendere tutte le torce e varchiamo la nuova porta che ci condurrà nella stanza principale.

Azioniamo l'interruttore per aprire la porta. Facciamo saltare la porta successiva per impadronirci della mappa, quindi varchiamo la soglia. Apriamo anche la porta seguente con una bomba ed entriamo. Lanciamo una bomba nella stanza vicino alle statue, per fare sì che qualcuno si svegli. Tramortiamolo con una noce Deku, quindi colpiamolo con la spada. Prendiamo la bussola dal forziere e andiamocene. Prendiamo la bomba vicino alla porta e piazziamola fra le due serie di cariche esplosive. In questo modo tutte le cariche esploderanno e la scala si abbasserà. Saliamo e guardiamoci intorno finché riusciremo a spostare una statua posta di fronte a una scalinata. Saliamo e azioniamo l'interruttore. Entriamo quindi nella stanza successiva attraversando il ponte. Usiamo il blocco grigio per

▲ Come si fa per aprire la bocca al drago? Gli si fanno saltare gli occhi, ovviamente.

raggiungere la piattaforma, quindi apriamo il forziere. Serviamoci di una bomba per aprire la porta, calcolando bene i tempi. Saltiamo dall'altra parte e colpiamo l'occhio con la fionda per aprire la porta. Eliminiamo i due uomini-lucertola, varchiamo la porta e colpiamo con la fionda l'occhio davanti a noi. Saltiamo sulla piattaforma centrale e colpiamo l'occhio a sinistra, quindi proseguiamo. Saltiamo al di là del baratro e prendiamo il forziere a destra. Imbocchiamo il passaggio, azioniamo l'interruttore di destra e troviamo il ponte. Dall'altro lato vedremo un muro: facendolo saltare troveremo uno scudo o alcune rupie. Lasciamo cadere alcune bombe attraverso le aperture del ponte per far aprire la bocca, poi usiamo la colonna per scendere fino all'interno della bocca. Entriamo nella porta di destra e trasciniamo il blocco al livello del terreno piazzandolo al di sotto dell'altro. Arrampichiamoci e spingiamo l'altro blocco dall'altro lato. Dovremo quindi spingere quest'ultimo blocco sotto il terzo. Spingiamo via il terzo blocco liberando il passaggio ed entriamoci. Spingiamo il blocco successivo giù dal bordo e all'interno del buco. Entriamo, facciamo saltare il buco al centro e scendiamo.

▲ Ah, è il vecchio trucco di spingere le statue fino all'interruttore per tenere aperta la porta. Proseguendo gli enigmi diventano più difficili di così.

Re Dodonogo

10

BOSS DODONOGO

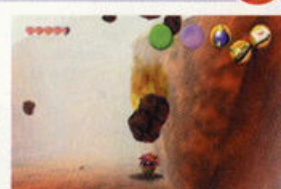
▲ "Apri bene la bocca, ho qui un nuovissimo e rivoluzionario trattamento contro il mal di gola apposta per te".

▲ Qui non hai tempo di fermarti per allacciarti le scarpe, ragazzo: c'è un boss da eliminare.

Prepariamo lo scudo di Hylian per proteggerci dagli attacchi di fuoco. Teniamo pronta una bomba e quando il boss aprirà la bocca lanciamogliela dentro prima che inizi a sputare fuoco. Quando inghiottirà la bomba il boss rimarrà tramortito, consentendoci di raggiungerlo e di colpirlo con la spada. Ritorniamo quindi di corsa nell'angolo e premiamo R per sollevare lo scudo. Il boss si precipiterà verso di noi, ma non potrà farci alcun male grazie al nostro scudo. Ripetiamo il procedimento finché lo avremo ucciso (non ci vorrà molto) e prendiamo il contenitore dei cuori. Entriamo quindi nel raggio di luce per fuggire.

Magia

11

Dopo aver parlato con il re di Goron e aver ottenuto da lui una Pietra Spirituale ritorniamo al sentiero per la Montagna della Morte. Raggiungiamone la sommità e facciamo saltare i tre massi che bloccano la nostra salita. Proseguiamo e usiamo lo scudo di Hylian per proteggerci dalla valanga e dai detriti del vulcano che precipiteranno su di noi. Giunti in cima, facciamo saltare la parete di roccia a sinistra del gufo. Se a questo punto entreremo nella caverna più ovvia sarà la nostra fine. Attraversiamo il punto che abbiamo appena fatto saltare e suoniamo la canzone di Zelda di fronte alla montagna. Apparirà la fata che ci farà dono della sua magia. Usciamo e parliamo con il gufo, che ci trasporterà in volo giù dalla montagna fino al villaggio. Quando saltiamo giù, saliamo sul tetto del pollaio ed entriamo nel buco per prendere un altro pezzo di cuore. Raggiungiamo il castello di Hyrule e imbocchiamo il sentiero senza

uscita. Facciamo saltare il macigno e introduciamoci nella caverna appena apparsa, dove troveremo un incantesimo del fuoco. Ritorniamo quindi al campo di Hyrule e seguiamo il fiume in direzione est, superando il villaggio di Kakariko fino a raggiungere il fiume di Zora.

Il fiume di Zora

12

Serviamoci delle bombe per far saltare le rocce che ostruiscono il passaggio. Parliamo con l'uomo per ottenere alcuni fagioli magici. Proseguiamo lungo il fiume e suoniamo le nostre canzoni per le rane, che ci daranno un po' di denaro extra. Risaliamo il fiume fino a trovare la cascata. Piazziamoci sulla sporgenza di roccia di fronte alla cascata e suoniamo la nenia di Zelda. La cascata rivelerà una caverna: saltiamo attraverso la cascata ed entriamo.

Il dominio di Zora 13

Prepariamo una bottiglia vuota e catturiamo il pesce che nuota allegramente nell'acqua bassa, vicino al cerchio di pietra. Corriamo in cima alla montagna e parliamo con il re Zora. Se ci sentiremo particolarmente intrepidi, potremo anche accendere tutte le torce con il bastoncino Deku. Partendo dalla stanza del re dirigiamoci a sinistra e potremo divertirci con il sottogioco dei tuffi. Se raccoglieremo tutto il denaro avremo vinto e verremo ricompensati con la Silver Scale. Immergiamoci e attraversiamo la porta subacquea di fronte alla montagna. Questo è il Lago Hylia. Continuiamo a nuotare e immergiamoci per raggiungere la bottiglia sul fondale. Torniamo indietro a nuoto e mostriamo la bottiglia a re Zora. Quando si sposterà, imbocchiamo il sentiero di destra che conduce alla Fonte di Zora.

▲ Accidenti! Speriamo che ci sia dell'acqua là sotto, o Link diventerà un po' più basso.

▲ Il re Zora. Stiamo per fidanzarci con sua figlia, anche se si tratta di una regale rompiscatole. Ne vale comunque la pena, se vogliamo diventare anche noi delle altezze reali piene di gioielli...

Fonte di Zora 14

Nuotiamo in direzione sud, dietro il pesce mostro, fino a raggiungere una piccola isola. Piazziamo una bomba vicino alla roccia grigia, in modo da aprire un varco nel muro. Prendiamo quindi l'incantesimo del vento dalla Grande Fata.

Ritorniamo poi a nuoto fino alla piattaforma posta di fronte al pesce gigante e serviamoci della bottiglia con il pesce che abbiamo catturato prima. Jabu-Jabu aprirà la bocca e ci inghiottirà vivi. Da qui in avanti le cose diventeranno un po' più difficili.

Nel ventre di Jabu-Jabu 15

Colpiamo con la fionda l'oggetto bianco appeso al soffitto per aprire la porta. Serviamoci di un bastoncino Deku per eliminare la medusa che incontreremo nella stanza successiva. Seguiamo il sentiero, ignorando per il momento l'ascensore. Entriamo nella porta successiva e parliamo con Ruto. Seguiamola all'interno del pozzo e parliamo con lei altre due volte. Dovremo tenerla stretta per portarla. Se la perdiamo, ritornerà qui. Varchiamo la porta alle nostre spalle e seguiamo il passaggio.

▲ Per fare sì che Ruto venga con noi dovremo parlarle più di una volta. Che testona!

Saltiamo nell'acqua, corriamo dall'altro lato e lanciamo Ruto sulla sporgenza. Ritorniamo quindi indietro e azioniamo l'interruttore. Torniamo ancora indietro a nuoto e ricongiungiamoci con Ruto, portandola con noi. Giunti alla porta bloccata successiva, colpiamo di nuovo con la fionda l'oggetto appeso. Ora aspettiamo l'ascensore, prendiamolo e ritorniamo attraverso la porta fino alla stanza del pozzo. Non avviciniamoci ai pozzi e

▲ Ruto è davvero pigra. La vogliamo ancora sposare? Beh, è lei che vuole noi.

proseguiamo verso la porta dal lato opposto a quello in cui ci troveremo. Andiamo a destra e manteniamoci vicini alla parete destra, azionando quindi l'interruttore per aprire la porta. A questo punto assicuriamoci di tenere ben stretta Ruto. Lasciamola sul pavimento, quindi corriamo dentro e uccidiamo tutti i pesci con le bombe. Se riusciremo a farli fuori tutti otterremo il boomerang, un'ottima arma a vasto raggio. Riprendiamo Ruto e andiamocene, proseguendo diritti senza preoccuparci dei vari sentieri sui due lati. Mettiamo Ruto sull'interruttore ed entriamo da soli. Eliminiamo il tentacolo con il boomerang e l'aiuto del puntamento con il grilletto z e impadroniamoci della mappa del settore. Torniamo fuori a prendere Ruto, prendiamo la prima a sinistra ed entriamo attraverso la porta. Usiamo il grilletto z per far fuori le bolle prima che scada il tempo e prendiamo la bussola. Ritorniamo quindi nella stanza in cui abbiamo conquistato il boomerang e imbocchiamo il sentiero di destra subito prima della porta. Facciamo fuori il tentacolo, poi usciamo. Prendiamo il sentiero di destra, poi andiamo ancora a destra fino a raggiungere il sentiero centrale. Varchiamo la porta e uccidiamo il terzo tentacolo, sempre per mezzo del boomerang. Ritorniamo fuori, proseguiamo diritti e varchiamo la porta successiva. Proseguiamo fino alla stanza del pozzo. Raggiungiamo il secondo pozzo a destra. Lasciamoci cadere all'interno e facciamo fuori tutto ciò che incontriamo con il boomerang. Serviamocene di nuovo per raccogliere le monete d'oro lasciate cadere dagli Skulltula. Entriamo nel passaggio alle nostre spalle per raggiungere la stanza di Bigocto. Lasciamo Ruto su di una piattaforma e affrontiamo Bigocto. Tramortiamolo con il boomerang, poi continuiamo a colpirlo finché non comincerà a girarsi, quindi trafiggiamolo alle spalle con la spada. Ripetiamo il tutto finché non morirà. Saltiamo sulla piattaforma e verremo portati fino a un'altra stanza. Seguiamo il corridoio e colpiamo i blocchi per renderli solidi. Usiamoli per passare dall'altra parte fino a raggiungere la porta ovest. Saltiamo al di là del baratro fino alla stanza successiva, raggiungendo una sporgenza che ci solleverà fino a una nicchia. Prendiamo una cassa e mettiamola sull'interruttore. Scendiamo, uccidiamo tutte le meduse, quindi arrampichiamoci sulle liane. Usiamo il grilletto z per inquadrare l'interruttore sospeso e raggiungiamo dondolandoci l'estremità della piattaforma. Lanciamo il boomerang al di là della barriera per colpire l'interruttore. Scendiamo e varchiamo la porta per affrontare il boss.

Berinade 16

È qui che le cose inizieranno a farsi difficili. Prendiamo di mira Berinade con il grilletto z e colpiamolo con il boomerang. Ricordiamo però che dovremo continuare a spostarci, altrimenti riuscirà a colpirci. Prima eliminiamo i suoi tentacoli, quindi, sempre con il boomerang, facciamo fuori la medusa. Avviciniamoci continuando a spostarci in cerchio e usiamo la spada per colpirlo dopo averlo tramortito con il boomerang. Continuiamo a farlo finché sarà a portata di tiro. Quando affonderà, attacchiamo la medusa. Quando morirà prendiamo il contenitore dei cuori, poi entriamo nell'alone luminoso blu per incontrare nuovamente Ruto.

Berinade può essere cucinato a puntino con una combinazione di boomerang e spada. Dopo questo trattamento sarà gustoso e tenero.

Il Tempio del Tempo 17

Vista la trama? Bella storia eh? Ritorniamo al castello di Hyrule e dovremo affrontare un'altra sequenza di trama. Saltiamo nel fossato e nuotiamo fino a ottenere l'Ocarina del Tempo. Mentre ci troveremo qui impareremo la canzone del tempo. Questo sarà il momento adatto per equipaggiarci con tutti gli oggetti di cui dovessimo essere a corto, perciò diamo un'occhiata in giro per trovare bonus extra. Quando avremo tutto ciò che ci occorre, andiamo all'altare e al Tempio del Tempo a destra del mercato. Piazziamoci di fronte all'altare e suoniamo la canzone del tempo. Ora dovremmo trasformarci nella versione adulta di Link.

L'arpione 18

Corriamo fuori dal tempio e suoniamo la canzone del Sole per immobilizzare gli zombie. Raggiungiamo il villaggio di Kakariko e parliamo con la donna delle galline per farci dare un uovo. Corriamo al cimitero e guardiamo le lapidi a sinistra. Quella con i fiori è la tomba di Dampe. Spostiamo la lapide e lasciamoci cadere all'interno per incontrare il fantasma di Dampe. Rincorriamolo attraverso la caverna: se vinceremo, ci darà l'arpione. Varchiamo la porta nera e suoniamo la canzone del tempo per liberarci del quadrato blu posto davanti a noi. Saliamo le scale e ci ritroveremo all'interno del mulino. Saltiamo sulle piattaforme rotanti per prendere il pezzo di cuore e scambiamo qualche parola con il musicista. Prepariamo l'Ocarina e premiamo il pulsante C quando saremo vicino a lui. Ci insegnerà la canzone delle tempeste. Ritorniamo al villaggio di Kakariko e dirigiamoci al Lon Lon Ranch per prendere il nostro cavallo Epona (dovremo avere in tasca almeno 70 rupie). Parliamo con Mr. Ingo vicino allo steccato all'interno del ranch e versiamogli 10 rupie per poter montare un cavallo. Non prendiamo il ronzino che ci offriranno: suoniamo invece la canzone di Epona e cavalchiamo finché scadrà il nostro tempo. Paghiamo quindi nuovamente Ingo per un'altra cavalcata e suoniamo la canzone di Epona per avere il nostro cavallo. Raggiungiamo Ingo e inquadriamolo con il grilletto z per parlare. Ci sfiderà in una corsa. Se vinceremo la gara ci sfiderà di nuovo e se trionferemo ancora il cavallo sarà nostro. Andiamo alla foresta di Kokiri ed entriamo nel bosco di Lost Woods. Troviamo il prato sacro della foresta (dal punto di arrivo: destra, sinistra, destra, sinistra, diritto, sinistra, destra). Suoniamo la canzone di Saria per Mido e apriamoci la strada attraverso il labirinto. Con la bottiglia prendiamo alcune fate dalla fonte. Uccidiamo il moblin in cima alle scale e quando ci troveremo nel prato Sheik ci insegnerà il Minuetto della Foresta. Scagliamo l'arpione contro l'albero ed entriamo nel Tempio della Foresta.

Tempio della Foresta 19

Arrampichiamoci sulle liane alla nostra destra nella prima stanza e saltiamo in mezzo agli alberi per prendere il forziere sul muro di sinistra. Vi troveremo una chiave. Entriamo nel tempio propriamente detto e uccidiamo lo Skulltula nell'ingresso, servendoci dell'arpione. Proseguiamo diritti nella stanza principale. Andiamo ancora avanti e varchiamo la porta in cima alle scale dall'altro lato della stanza. Inquadriamo il teschio blu con il grilletto z e serviamoci dello scudo. In questo modo ci libereremo delle fiamme. Colpiamo quindi il teschio blu con la spada: entriamo nella stanza successiva e affrontiamo gli scheletri Stalfos. Non potremo usare il salto contro i loro attacchi di slancio, perciò dovremo usare una combinazione di schivate, grilletto z e salti all'indietro, oltre a servirci abbondantemente della spada. Uccidendoli otterremo un'altra chiave. Rompiamo i vasi che troveremo lì dentro e prendiamo una fata. Ritorniamo nella stanza principale e suoniamo la canzone del tempo per liberarci del blocco blu che ostruisce il corridoio alla nostra destra. Arrampichiamoci sulle liane a destra, dopo aver eliminato gli Skulltula. Entriamo attraverso la porta nella nicchia ed eliminiamo il teschio fiammeggiante per impadronirci della mappa del settore. Superiamo la porta successiva, raggiungendo un balcone. Serviamoci quindi dell'arpione verso il bersaglio grigio sulla balconata successiva: voleremo nella sua direzione.

Raggiungiamo l'interruttore e uccidiamo lo Skulltula. Scendiamo lungo le liane e raggiungiamo il pozzo, che ora sarà asciutto. Caliamoci lungo di esso e imbocchiamo il corridoio. Apriamo il forziere e prendiamo la terza chiave. Risaliamo le liane fino alla stanza con le piante assassine. Di lì ritorniamo alla stanza principale e varchiamo la porta chiusa a destra. Uccidiamo lo Skulltula e raggiungiamo l'atrio attraverso la porta. Saliamo sulle scalette e seguiamo le frecce sul pavimento, quindi spingiamo il blocco blu finché sarà allineato con il corridoio, poi arrampichiamoci sulla scala che avremo superato mentre spingevamo il blocco. Spingiamo il secondo blocco mobile finché si fermerà, quindi torniamo indietro, andiamo a sinistra e lasciamoci cadere dalla sporgenza fino al primo blocco. Spingiamolo il più avanti possibile, quindi passiamo dall'altra parte e spingiamolo ancora finché sarà possibile. Quando scenderà leggermente sapremo di aver risolto un enigma. Arrampichiamoci sul blocco e sul muro vicino. Spingiamo il secondo blocco finché non sarà più possibile e arrampichiamoci sul muro dietro di esso. Superiamo la porta chiusa raggiungendo il corridoio. Seguiamolo fino alla stanza successiva. Saltiamo al di là delle pietre fino alla porta, apriamola ed entriamo. Scendiamo le scale e uccidiamo lo Stalfos evitando nello stesso tempo i pozzi. Attenzione, perché non appena sarà morto ne appariranno altri due che ci attaccheranno; se ci metteremo troppo a eliminarli, anche lo Stalfos morto riprenderà vita. Una volta superata questa epica battaglia otterremo in premio l'arco. Ritorniamo alla scalinata e colpiamo con una freccia il fantasma rosso prima che scompaia. Colpiamo il fantasma in tutti e tre i quadri e vorrà combattere. Blocchiamo il suo attacco e colpiamolo saltando appena apparirà. Quando morirà, otterremo la prima delle fiamme delle sorelle Poe e una chiave d'argento. Risaliamo lungo le scale e ripercorriamo il corridoio fino all'estremità della stanza con i blocchi. Colpiamo l'occhio d'oro al terzo livello e comparirà un forziere pieno di frecce. Ritorniamo alla porta del corridoio e colpiamo l'occhio grigio. Percorriamo il corridoio, ritorniamo alla stanza degli Stalfos e imbocchiamo la scalinata sul lato est della mappa. Andando a destra troveremo un'altra scalinata. Eliminiamo i teschi fiammeggianti come abbiamo fatto con quelli blu. Apriamo la porta in fondo ed entriamo. Saltiamo su uno dei blocchi e colpiamo l'occhio di ghiaccio sul muro con una freccia. Assicuriamoci di scoccare il dardo quando la fiamma si troverà fra noi e l'occhio: questo è il sistema con cui dovremo accendere le cose in questo livello, perché la versione adulta di Link non può servirsi dei bastoncini Deku. Ritorniamo indietro lungo il corridoio, lasciamoci cadere nel buco e scendiamo nella stanza col soffitto che si muove. Aspettiamo che il soffitto si abbassi e torni ad alzarsi prima di azionare l'interruttore giallo. Aspettiamo nuovamente che il soffitto si abbassi e si rialzi, poi raggiungiamo il quadrato a sinistra del forziere. Quando il soffitto si sarà nuovamente abbassato e sollevato, corriamo attraverso la porta. Colpiamo con le frecce il quadro posto sul muro: in questo modo daremo inizio all'enigma. Spingiamo i blocchi in corrispondenza del quadro sul muro. Spingiamo i blocchi in modo da riprodurre il disegno sul muro. Usiamo solo i disegni sulla sommità dei blocchi. Uno dei blocchi costituisce una falsa pista e a rendere le cose ancora più complicate ci sarà un limite di tempo: se lo lasceremo scadere i blocchi assumeranno una nuova posizione. Ogni volta che sbaglieremo otterremo un po' più di tempo. Quando avremo riprodotto il quadro, affronteremo la sorella Poe verde. Otterremo così la fiamma verde. Varchiamo la porta, uccidiamo lo Skulltula e ritorniamo nella stanza principale attraverso la porta. Saltiamo al di là del recinto e affrontiamo l'ultima delle sorelle Poe. Si dividerà in quattro, ma soltanto una dei suoi doppi sarà reale. Teniamo d'occhio quella che si volterà di 360 gradi: sarà quella che dovremo colpire con la freccia o con l'arpione. Raggiungiamo il centro della stanza e prendiamo l'ascensore. Scendiamo e piazziamoci a destra della piattaforma rocciosa. Premiamo A per afferrare e spingere: la stanza inizierà a ruotare attorno a noi. Attraversiamo l'apertura e attiviamo l'interruttore. Continuiamo allo stesso modo, prendendo nello stesso tempo i tesori e uccidendo le varie creature. La rotazione della stanza finirà per portare alla luce una porta. Entriamoci, saliamo le scale, piazziamoci sul simbolo Tri-force e cerchiamo di uscire nuovamente. Incontreremo quindi il boss di questo tempio.

Il fantasma Gannon

20

Gannon è un tipo sfuggente. Correrà all'interno di un quadro e due suoi doppioni ne emergeranno. Il vero Gannon correrà a destra del sentiero all'interno del quadro. Assicuriamoci di trovarci al centro della stanza e teniamo pronta una freccia. Voltiamoci, tenendo d'occhio i quadri. Quando Gannon apparirà in uno dei quadri, scocchiamogli una freccia.
Quando lo colpiremo arretrerà, permettendoci di colpirlo di nuovo. Quando lo avremo colpito per tre volte abbandonerà il cavallo e verrà verso di noi. Potremo servirci dello scudo per respingere i suoi dardi e se ne colpiremo uno con la spada lo rimanderemo contro di lui. Stiamo pronti, però, nel caso ce lo rispedisca indietro. Quando lo avremo colpito, attacchiamolo con la spada. Subito prima di morire volerà verso di noi e cercherà di trafiggerci: schiviamo il suo attacco.
Quando sarà morto, prendiamo il contenitore dei cuori ed entriamo nel raggio di luce blu per andarcene.

Alla ricerca della verità

21

Assicuriamoci di avere la canzone delle tempeste, mostriamo la nostra Ocarina al tizio nel mulino di Kakariko ed entriamo nel Tempio del Tempo. Entriamo nella stanza della spada e parliamo con Sheik per imparare il preludio della luce. Raggiungiamo il piedistallo e premiamo A per restituire la spada. Ora saremo di nuovo nei panni del giovane Link. Lasciamo il mercato e ritorniamo al villaggio di Kakariko: svoltiamo a sinistra lasciando il castello e proseguiamo verso la montagna circondata dalle nuvole. Entriamo nel mulino e suoniamo la canzone delle tempeste per il musicista, che in cambio vuoterà il pozzo per noi. Caliamoci lungo il pozzo ed entriamo nel passaggio proprio di fronte a noi.

▲ Accidenti, trasformarsi nella versione adulta di Link ha un brutto effetto sulla popolazione.

▲ Serviamoci della scaletta all'interno del pozzo, perché ci faremmo male lasciandoci cadere.

Il pozzo

22

Strisciamo nel buco e scendiamo lungo la scaletta. Uccidiamo lo Skulltula e proseguiamo al di là del muro di fronte a noi. Raggiungeremo così la stanza principale. Corriamo diritti, attraversando un altro falso muro. Al centro della stanza troveremo un pozzo pieno di sangue. Aggiriamolo con attenzione e raggiungiamo il muro opposto. Piazziamoci sul simbolo Tri-force e suoniamo la nenia di Zelda per far defluire l'acqua. Ritorniamo indietro, riattraversiamo il muro, aggiriamo nuovamente il pozzo e superiamo il muro successivo. Lasciamoci cadere nel grosso pozzo di fronte a noi e strisciamo attraverso il buco sul fondo. Uccidiamo lo Skulltula e arrampichiamoci sulla liana. Varchiamo la porta e affrontiamo quello che si rivelerà il boss più facile fino a questo punto. È talmente facile da non meritarsi nemmeno una sezione specifica in questa soluzione. Facciamo a pezzi con la spada tutto ciò che si muove. Sarà facile far fuori le mani: se ci dovessero prendere, premiamo rapidamente i pulsanti adatti e ce ne libereremo. Raggiungiamo quindi la bestiaccia che ci attende per morderci il fondoschiena. Quando l'avremo fatta fuori, otterremo un forziere del tesoro contenente la Lente della Verità. Potremo servircene qui per scoprire alcuni tesori invisibili. Suoniamo il Preludio della Luce per andarcene, a meno che non preferiamo vedercela con qualche altro Skulltula. Usciamo dalla stanza e arrampichiamoci attraverso il buco e su per le liane. Imbocchiamo il sentiero di sinistra e serviamoci della lente per scoprire una nicchia a destra. Prendiamo la chiave che vi troveremo dentro. Andiamo a sinistra, ritorniamo verso il punto di partenza e proseguiamo fino a raggiungere una svolta a sinistra. Serviamoci della lente per individuare una nicchia che contiene un'altra chiave. Proseguiamo lungo il corridoio fino a trovare una gabbia. Attraversiamo il muro di fronte e attraversiamo la stanza evitando il pozzo. Superiamo il muro di fronte e imbocchiamo il corridoio. Saltiamo nel pozzo, passiamo al di sotto della grata e arrampichiamoci sulle liane per superare la porta. Serviamoci della canzone del sole per stordire la mummia, prima di farla a fette con la spada. Accendiamo un bastoncino Deku con la torcia e accendiamo soltanto la torcia più lontana dalla porta, a sinistra. Uccidiamo i pipistrelli e prendiamo la chiave nella bara. Usciamo dalla stanza e saltiamo nel pozzo. Arrampichiamoci dall'altro lato e attraversiamo il muro davanti a noi. Superiamo la porta chiusa a sinistra e uccidiamo la pianta e il primo Skulltula. Usciamo, andiamo a sinistra, evitiamo il pozzo e varchiamo la porta chiusa dall'altra parte. Camminiamo intorno all'esterno del pozzo e uccidiamo lo Skulltula nell'angolo. Usciamo dalla stanza, svoltiamo a sinistra e attraversiamo il muro. Svoltiamo a sinistra e imbocchiamo il corridoio. In fondo svoltiamo a destra e strisciamo attraverso il buco. Serviamoci della lente per individuare i pozzi ed eliminiamo i pipistrelli e il laser (per quest'ultimo usiamo una bomba). Apriamo il forziere per prendere uno scudo e superiamo la porta raggiungendo la gabbia con il mangiascudi. Quando smetterà di risucchiarci, colpiamolo con il boomerang. Uccidiamo lo Skulltula e suoniamo il Preludio della Luce per ritornare al Tempio del Tempo. Entriamo nella stanza delle spade e rimettiamo a posto la spada per ritornare nel futuro.

▲ Come se le cose non fossero già abbastanza difficili, dovremo anche usare una lente per guardarci attorno.

▲ Schiviamo i tentacoli e facciamoci sotto. Questo boss è facile da eliminare.

Di nuovo a Goron

23

Assicuriamoci di esserci trasformati nel Link adulto. Raggiungiamo la città dei Goron. Sarà rimasto un solo Goron lì, perciò usiamo una bomba per farlo smettere di rotolare e parliamo con lui. Ci darà la Tunica di Goron, a prova di fiamma: mettiamola da parte. Raggiungiamo la stanza del re e spostiamo la statua nella parte posteriore. Entriamo nel cratere della Montagna della Morte. Serviamoci dell'arpione per volare al di là del ponte crollato e Sheik ci insegnerà il Bolero del Fuoco. Proseguiamo quindi in direzione del Tempio del Fuoco.

Il Tempio del Fuoco 24

Saliamo le scale, svoltiamo a sinistra e superiamo la porta. Saltiamo sulle pietre per raggiungere il lato sinistro della stanza. Azioniamo l'interruttore per liberare il Goron e prendiamo la chiave nel forziere dietro di lui. Usciamo di nuovo attraverso la porta, quindi entriamo nella porta dal lato opposto. Usiamo i ponti e le piattaforme per raggiungere il lato sinistro di questa stanza. Superiamo l'atrio ed entriamo nella porta successiva per liberare un altro Goron. Anche questa volta dovremo prendere la chiave nel suo forziere. Ritorniamo alla stanza principale e saltiamo dall'altra parte. Piazziamo una bomba per far crollare il muro, al di là del quale troveremo un altro Goron e un'altra chiave. Raggiungiamo l'altra estremità della stanza dalla quale siamo entrati e superiamo la porta chiusa per raggiungere l'ascensore di fuoco. Scivoliamo giù dalla rampa e arrampichiamoci sullo steccato. Giunti in cima uccidiamo i pipistrelli, quindi lasciamoci cadere sulla piattaforma sottostante per spingere il blocco giù dal bordo. Atterriamo sul blocco e verremo spediti nella stanza successiva. Attraversiamo la porta chiusa entrando nella stanza verde. Arrampichiamoci e uccidiamo le lumache. Saltiamo verso l'oggetto bianco romboidale con un blocco mobile. Spingiamo il blocco giù dal bordo e lasciamoci cadere. Trasciniamo il blocco finché si fermerà, poi saliamoci sopra. Saltiamo fino alla gabbia del Goron e

▲ Abbiamo pochi istanti per saltare giù dal blocco di legno.

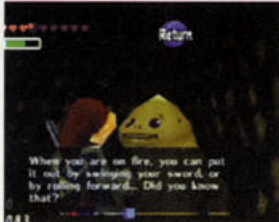
arrampichiamoci sullo steccato. Proseguiamo fino a raggiungere un muro e piazziamoci sulla quarta piastrella partendo dal bordo del precipizio. Lanciamo una bomba al di là del baratro in modo da farla esplodere vicino al rombo: in questo modo la colonna di fuoco scomparirà. Arrampichiamoci sullo steccato nel punto in cui si trovava la colonna e varchiamo la porta. Svoltiamo a destra e corriamo diritti evitando le rocce. Prendiamo la chiave dal Goron prigioniero e seguiamo il muro di sinistra a partire dalla sua gabbia. Superiamo la porta e portiamo in salvo il Goron qui sotto (dovremo superare una porta ed entrare in una nicchia: cerchiamola con attenzione). Quando ce ne andremo, costeggiamo il muro di destra ed entriamo attraverso la porta chiusa. Attraversiamo la stanza, guardando in alto per vedere l'occhio verde. Colpiamolo con una freccia e la porta si aprirà. In questa stanza piena di steccati dovremo percorrere il sentiero di pietra e saltare sullo steccato. Corriamo avanti, saltiamo sul secondo steccato e superiamo la porta chiusa dall'altro lato. Saltiamo sulla piattaforma e uccidiamo la lumaca. Piazziamo una bomba vicino alla spaccatura nel pavimento e caliamoci lungo il buco aperto dall'esplosione. Salviamo il Goron nella stanza verde e prendiamo la sua chiave. Torniamo ad arrampicarci e superiamo le sporgenze per azionare l'interruttore. In questo modo libereremo un altro Goron. Saltiamo dall'altra parte per prendere la sua chiave e ritorniamo da dove siamo venuti. Varchiamo la porta della stanza degli steccati. Saltiamo dall'altro

▲ L'unico modo per superare queste porte sbarrate è trovare tutte le chiavi, perciò leggiamo attentamente.

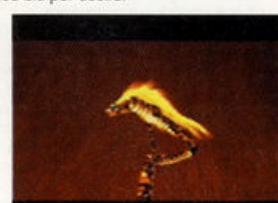
lato per raggiungere la porta chiusa: dovremo saltare dall'angolo dello steccato fino all'angolo dell'ultima sporgenza. Superiamo la porta chiusa e seguiamo il corridoio per raggiungere la stanza del labirinto di fuoco. Andiamo in basso a destra ed evitiamo i lanciafiamme, le rocce e i muri di fuoco. Raggiungiamo la porta sul muro di destra e prendiamo la bussola. Serviamoci delle bombe per evitare le trappole. Ritorniamo al punto di partenza e andiamo a sinistra entrando nel labirinto, fino a raggiungere una porta chiusa su una colonna al centro di una stanza. Entriamo e proseguiamo oltre il Goron prigioniero fino a raggiungere la porta dall'altro lato. Più tardi ritorneremo da lui. Azioniamo l'interruttore sul lato destro della stanza e corriamo attraverso il muro di fuoco prima che il tempo scada. Facciamo saltare la porta successiva ed entriamo per affrontare un mini-boss. Lanciamo una bomba contro di lui e quando indietreggerà colpiamolo con la spada. Quando comincerà a scappare attacchiamolo e diamogli il fatto suo quando ci volterà le spalle. Ripetiamo il tutto fino a farlo fuori. Arrampichiamoci sulla piattaforma nel punto in cui si trovava la colonna di fuoco e saliamo. Entriamo nella porta che conduce alla stanza verde. Arrampichiamoci sullo steccato e lasciamo cadere una bomba sull'interruttore a forma di rombo, quindi arrampichiamoci sullo steccato nel punto in cui c'era la colonna di fuoco. Varchiamo la porta ed entriamo in una stanza a forma di

ciambella. Raggiungiamo l'interruttore e corriamo su per le scale prima che il tempo scada, impadronendoci del forziere che troveremo in cima. Otterremo così il Martello Megatone. Scendiamo lungo la stretta scalinata e colpiamo con il martello il blocco sul quale vedremo una faccia. Uccidiamo i pipistrelli nella stanza successiva e colpiamo con il martello la mattonella con la faccia. Prendiamo una cassa, scendiamo le scale e piazziamola sull'interruttore. Entriamo nella stanza della rete e colpiamo con il martello il riquadro con la faccia. Scendiamo, colpiamo con il martello l'interruttore arrugginito, quindi varchiamo la porta. Suoniamo la canzone del tempo per spostare il blocco, poi serviamocene per saltare dall'altra parte. Colpiamo l'interruttore con il martello. Prendiamo la chiave dalla gabbia del Goron libero e arrampichiamoci fino alla porta da cui siamo entrati mediante il blocco. Saltiamo dall'altra parte fino al blocco con la faccia e colpiamolo, quindi lasciamoci cadere nel buco. Uscendo dalla stanza ci ritroveremo all'ingresso. Scendiamo le scale e colpiamo la statua con il martello, varcando quindi la porta dietro di lei. Uccidiamo tutto ciò che incontreremo lì

▲ Ecco trovata la chiave del boss: ora un universo di dolore ci attende.

dentro e nella stanza successiva. Eliminiamo il mangiascudi se ci dovesse rubare qualche oggetto. Entriamo nella stanza successiva e uccidiamo il secondo mini-boss. Nella stanza seguente, colpiamo l'interruttore e prendiamo la chiave. Usciamo attraverso la porta, raggiungiamo l'ingresso, saliamo le scale e varchiamo la porta di sinistra. Saltiamo dall'altra parte fino alla porta ed entriamoci per incontrare il boss che ci attenderà lì dentro.

Valvagia

Valvagia scomparirà in un buco, per riapparire pronto ad attuare diversi tipi di attacco. Potrà colpirci, alzarsi in volo, morderci, sputare fuoco contro di noi o farci cadere addosso dei massi. Aspettiamo che tiri fuori la testa per colpirci, quindi premiamo il pulsante del martello per estrarlo e darglielo in testa. Facciamoci indietro quando avanza, quindi serviamoci della spada, di una bomba o del martello per colpirlo ancora. Estraiamo lo scudo quando attuerà altri attacchi e saremo al sicuro. Assicuriamoci di mettere via le armi quando estraiamo lo scudo e ripetiamo il procedimento fino a ucciderlo. Prendiamo il contenitore dei cuori e corriamo nella luce blu per uscire.

▲ La nostra ricerca di un grosso estintore non darà risultati, perciò non avremo altra scelta...

▲ ...che usare un bel martellone contro questo maledetto. Ahi!

La Caverna di Ghiaccio 26

Usciti dal Tempio del Fuoco, ritorniamo al di là del ponte servendoci dell'arpione per superare la parte crollata. Proseguiamo fino a superare il ponte successivo e serviamoci del martello per distruggere i macigni. Entriamo quindi per incontrare la quarta Fata che userà la sua magia sul nostro indicatore magico. Serviamoci del Preludio della Luce per fare ritorno al Tempio del Tempo. Usciamo e richiamiamo Epona con la canzone di Epona. Raggiungiamo il fiume di Zora, risaliamolo e suoniamo la nenia di Zelda sul simbolo Tri-force. Raggiungiamo la stanza del re e la fonte posta dietro di essa. Saltiamo sui blocchi di ghiaccio ed entriamo nella Caverna di Ghiaccio. Prima di iniziare assicuriamoci di avere due bottiglie vuote. Seguiamo il percorso e uccidiamo le statue di ghiaccio per aprire la porta. Entriamo e alla fine del corridoio troveremo una grande pala di elicottero. Aggiriamola e prendiamo tutte le rupie d'argento per aprire la porta. Entriamo e apriamoci la strada fino alla stanza successiva. Saliamo sui ponti di ghiaccio. Usiamo le bottiglie vuote per raccogliere il fuoco blu. Utilizziamone una per sciogliere il ghiaccio intorno al forziere del tesoro e prendiamo la mappa del settore. Riempiamo la bottiglia prima di uscire e andiamo fino alla stanza con la pala di elicottero. Varchiamo la porta a est dopo aver sciolto entrambe le uscite di ghiaccio rosso. Riempiamo le bottiglie e sciogliamo il contenitore dei cuori e il forziere, che contiene una bussola. Riempiamole di nuovo e ritorniamo all'esterno attraverso la porta occidentale. Spingiamo il blocco di ghiaccio per raggiungere il punto che ci serve. Prima spingiamolo a sinistra per prendere la rupia d'argento, poi in avanti per prenderne un'altra, infine a destra e indietro verso l'ingresso, per prendere la terza. Spingendolo oltre il bordo ne faremo apparire un altro: spingiamolo a sinistra, in avanti, a destra, indietro e quindi ancora a sinistra per raggiungere l'uscita, poi andiamocene. Sciogliamo un po' di ghiaccio rosso percorrendo il corridoio e apriamo la porta di ghiaccio. Uccidiamo il lupo e otterremo gli Stivali di Ferro. Apparirà Sheik e ci insegnerà la Serenata dell'Acqua. Serviamoci degli stivali per immergerci nell'acqua dietro il forziere e raggiungiamo l'estremità del passaggio. Togliamoci gli stivali e riempiamo le nostre bottiglie nella stanza in cui abbiamo trovato la bussola. Superiamo la Fonte di Zora, poi usiamo una fiamma blu per scongelare il re. Parliamo con lui e otterremo la Tunica di Zora che ci impedirà di annegare. Scendiamo e serviamoci del fuoco blu per entrare nel magazzino di Zora, poi suoniamo la Serenata dell'Acqua per trasferirci a Hylia. Saltiamo nell'acqua indossando la tunica, poi voltiamoci e prepariamo gli Stivali di Ferro. Serviamoci dell'arpione per colpire il rombo blu sopra la porta, che in tal modo si aprirà. Entriamo e togliamoci gli stivali.

Il Tempio dell'Acqua

Nuotiamo lungo il muro a destra fino a raggiungere una sporgenza, poi indossiamo gli stivali per scendere sul fondale. Entriamo nel tunnel con le torce da entrambi i lati e incontriamo nuovamente la dolce Ruto. Quando si muoverà, raggiungiamo il centro della stanza e togliamoci gli stivali per riemergere. Suoniamo la nenia di Zelda sul simbolo Tri-force per far abbassare il livello dell'acqua. Apriamo la porta e prendiamo la mappa del settore. Lasciamoci cadere e accendiamo le torce facendo passare delle frecce attraverso quella accesa. Seguiamo il muro a sinistra e lasciamo perdere il primo tunnel che incontreremo. Spingiamo il blocco che troveremo subito dopo fino a farlo cadere, quindi seguiamolo e imbocchiamo il passaggio, risalendo poi dall'altra parte. Azioniamo l'interruttore a forma di rombo e saltiamo sul geiser per arrivare dall'altra parte. Prepariamo gli stivali di ferro e piazziamoci sui tubi sott'acqua di fronte alla testa. Azioniamo l'interruttore all'interno della sua bocca e voltiamoci per azionare l'interruttore posto nel passaggio subacqueo. Entriamo nel passaggio e riemergiamo per prendere la

Il Tempio dell'Acqua

chiave ora comparsa. Azioniamo l'interruttore per aprire la porta e indossiamo gli stivali per uscire. Togliamoli e riemergiamo dal vortice ritornando nella stanza principale. Serviamoci ancora dell'arpione per uscire dal buco all'estremità del tunnel. Raggiungiamo la torre e varchiamo la porta chiusa. Usiamo l'arpione per raggiungere la sporgenza e piazziamoci sul simbolo Tri-force per suonare la nenia di Zelda. Indossiamo gli stivali e lasciamoci cadere nel buco sotto il blocco. Scendiamo ancora e seguiamo il corridoio. Azioniamo l'interruttore e uccidiamo con l'arpione i nemici che salteranno giù. In questo modo faremo aprire una grata nel soffitto. Riemergiamo e prendiamo una chiave, quindi ritorniamo nella stanza principale. Varchiamo la porta superiore e troviamo il tunnel con i due vasi

davanti. Seguiamo il passaggio e liberiamoci degli spuntoni con l'arpione. Serviamocene ancora per salire nella stanza. Piazziamoci vicino al forziere e azioniamo l'interruttore con una freccia. Prendiamo la bussola e ritorniamo nella stanza principale. Entriamo in acqua e indossiamo gli stivali in modo da immergerci. Entriamo nella stanza, dove incontreremo nuovamente Ruto, quindi riemergiamo. Troviamo la spaccatura nel muro e allarghiamola: vi troveremo un'altra chiave. Ritorniamo nella stanza principale, togliamoci gli stivali e nuotiamo verso sinistra. Superiamo la prima porta chiusa e piazziamoci sul geiser, quindi scocchiamo una freccia contro l'interruttore per raggiungere la stanza successiva. Entriamoci e piazziamoci sul simbolo Tri-force. Suoniamo la nenia di Zelda per far rialzare il livello dell'acqua. Saltiamoci dentro, andiamo a sinistra e varchiamo la porta chiusa. Scendiamo di un paio di piattaforme e saltiamo fino alla piattaforma fissa, nel punto in cui quella sulla quale ci troviamo raggiunge il punto più basso. Serviamoci dell'arpione contro i bersagli per raggiungere la sommità della cascata, poi entriamo attraverso la porta. Azioniamo l'interruttore con l'arpione per far alzare il livello dell'acqua, poi serviamocene nuovamente per raggiungere la statua. Azioniamo ancora l'interruttore per far abbassare il livello dell'acqua. Ritorniamo sulla parte posteriore della piattaforma e colpiamo il bersaglio a destra per raggiungere la piattaforma successiva. Arrampichiamoci sulla testa della statua e azioniamo l'interruttore. Usiamo l'arpione per raggiungere la statua successiva e azioniamo

ancora l'interruttore. Rimanendo sulla testa della statua, azioniamo per l'ultima volta l'interruttore. Usiamo le frecce contro i ragni e i mangiascudi e colpiamo con l'arpione il bersaglio sul soffitto per eliminare gli spuntoni. Varchiamo la porta e, camminando sul lago che in realtà è un lago fasullo, raggiungiamo la colonna e saliamoci. Ora dovremo combattere contro Dark Link. Assicuriamoci di trovarci entrambi sull'isola al centro del lago. Colpiamolo con il martello, oppure con la spada se dovesse bloccarlo. Varchiamo la porta che apparirà quando sarà morto. Guardiamo dietro il forziere e troveremo il blocco del Tempio del Tempo. Suoniamo la canzone del tempo e saltiamo all'interno del buco. Nuotiamo seguendo la corrente e indossiamo gli stivali di ferro per superare il vortice camminando. Saliamo sulla piattaforma a sinistra davanti al vortice successivo e

colpiamo con una freccia l'occhio verde. Oltrepassiamo quindi la grata. Arpioniamo il forziere per superare gli ultimi due gorghi e apriamo la scatola per prendere un'altra chiave. Ritorniamo nell'atrio fino a raggiungere la stanza principale, prepariamo gli stivali di ferro ed entriamo nel tunnel con le torce su entrambi i lati. Riemergiamo e

suoniamo la nenia di Zelda per modificare il livello dell'acqua, scendiamo e quindi ritroviamo la stanza principale. Entriamo nella torre e suoniamo la nenia di Zelda. Usciamo e spostiamoci sul lato

posteriore della torre. Colpiamo l'occhio verde con una freccia e arpioniamo il bersaglio. Seguiamo il passaggio e trasciniamo il blocco a destra spostandolo a sinistra, percorrendo quindi fino in fondo il nuovo passaggio. Scagliamo un arpione attraverso il buco nel soffitto per raggiungere la stanza principale. Scendiamo, colpiamo l'occhio con una freccia ed entriamo nel passaggio con l'arpione. Spingiamo in avanti il blocco, voltiamoci verso destra e prendiamo la chiave. Ritorniamo indietro e raggiungiamo la stanza principale attraverso il buco, servendoci dell'arpione. Scendiamo sul fondo ed entriamo nel passaggio a destra del punto in cui avevamo incontrato Ruto. Riemergiamo, usiamo l'arpione per superare gli spuntoni, quindi varchiamo la porta. Facciamo fuori i ragni, poi serviamoci degli stivali per raggiungere il centro dello specchio d'acqua. Riemergiamo e passiamo dall'altra parte per entrare dalla porta. Scendiamo sulla sporgenza a destra e serviamoci di una bomba per allargare la

spaccatura sul muro. Non entriamoci, però: nuotiamo verso sinistra e facciamo saltare i mattoni. Entriamo in questa apertura e spingiamo avanti il blocco. Ritorniamo alla prima apertura e trasciniamo il blocco finché si fermerà. Ritorniamo indietro e spingiamolo verso l'interruttore. Riemergiamo, varchiamo la porta con i gradini, poi spostiamoci vicino all'interruttore e saltiamo sui geiser per passare dall'altra parte. Varchiamo quindi la porta. Andiamo a destra, indossiamo gli stivali per immergerci, quindi percorriamo il passaggio e riemergiamo dall'altra parte. Entriamo attraverso la porta e prendiamo la chiave nel forziere. Usciamo e seguiamo la corrente per ritornare nella stanza dei ragni. Varchiamo la porta attraverso la quale siamo venuti all'inizio e ritorniamo nella stanza principale. Riemergiamo, entriamo nella porta con il blocco rosso davanti e facciamo alzare al massimo il livello dell'acqua. Scagliamo un arpione contro il bersaglio posto sulla testa del drago e passiamo attraverso la porta. Saliamo sulla rampa evitando gli spuntoni, quindi varchiamo la porta del boss. Saltiamo su una delle piattaforme e prepariamoci a combattere.

Morpha

28

Stiamo lontani da questo personaggio quando inizierà a trasformarsi in un tentacolo. Usiamo il grilletto z sul bersaglio rosso quando smetterà di ruotare, serviamoci dell'arpione per farlo venire fuori, quindi colpiamolo con la spada. Ecco tutto ciò che dovremo fare: ripetiamo la procedura finché sarà morto. Fatto ciò, prendiamo il contenitore dei cuori e saltiamo nel raggio di luce blu per uscire dal tempio... facile, quando si sa come fare. Un altro sistema consiste nell'attendere che il tentacolo stia per afferrarci e quindi usare contro di lui il Fuoco di Din, facendo a pezzi con la spada la cosa rossa simile a un cervello quando esce.

▲ Ah, che bella piscina coperta... ma cosa saranno quelle bolle?

▲ Ah - ha, lo sapevo che doveva trattarsi di qualcosa di brutto emerso dall'Abisso.

Ancora Kakariko

29

Esploriamo l'isola su cui ci troviamo e suoniamo la Canzone del Sole alla placca sul pavimento che riporta un messaggio sullo sparare al Sole. In questo modo faremo venir notte immediatamente. Ora attendiamo fino all'alba e spariamo una freccia al Sole mentre sorge. Prendiamo la freccia di fuoco ottenuta dall'isola su cui è caduta (dovremo nuotare per raggiungerla) e torniamo al villaggio di Kariko. Sheik ci insegnerà ora il Notturno dell'Ombra. Potremo usarlo per risparmiare tempo e tornare direttamente all'entrata del Tempio dell'Ombra. Entriamo nella caverna dietro di noi, mettiamoci in piedi sulla piattaforma e usiamo il fuoco di Din per accendere contemporaneamente tutte le torce, poi oltrepassiamo il cancello.

▲ Non è troppo difficile colpire un bersaglio che ha queste dimensioni.

▲ Passiamo tanto tempo qui che forse dovremmo comprarci una casa.

Il Tempio delle Ombre

30

▲ Per vedercela con questo dovremo attuare un opportuno attacco con la spada.

▲ Questo è il tempio più grosso in cui ci siamo ritrovati finora: ci servirà una mappa.

Percorriamo il corridoio e passiamo al di là del pozzo con l'arpione. Attraversiamo il muro e svoltiamo a sinistra. Spostiamoci di due mattonelle verso destra e attraversiamo nuovamente il muro. Se ci troveremo in difficoltà, la Lente della Verità ci indicherà i falsi muri. Superiamo l'atrio, attraversiamo la porta successiva e quindi il muro. Svoltiamo a destra e costeggiamo il muro fino a trovare una via d'uscita. Varchiamo la porta e suoniamo la canzone del sole per stordire lo zombie, per poi ucciderlo con la spada. Uccidendo i due pipistrelli faremo apparire un forziere nel quale troveremo la mappa del settore. Ritorniamo all'esterno e svoltiamo a destra, quindi costeggiamo il muro fino a individuare un'altra apertura con dietro un falso muro. Seguiamo il tunnel fino a una stanza. L'uscita da questa stanza è nell'angolo vicino al vaso. Entriamo attraverso la porta ed eliminiamo la mano morta, impadronendoci del forziere nel quale troveremo gli Stivali Volanti. Ritorniamo nella stanza con la statua al centro. Osserviamo i teschi con la Lente. Individuiamo quello che non scomparirà e spingiamo la statua

finché ciò che stiamo spingendo non punterà verso di lui. Indossiamo gli stivali volanti e camminiamo al di sopra del pozzo fino alla piattaforma, quindi varchiamo la porta e scendiamo lungo la rampa. Lanciamo due bombe verso la trappola laser e piazziamoci sulla piattaforma circolare. Suonando la canzone delle tempeste faremo apparire una grande fata. Attraversiamo il muro alla nostra destra, uccidiamo le mummie e prendiamo la bussola nel forziere. Usciamo e attraversiamo il muro opposto. Schiviamo le lame e prendiamo tutte le rupie d'argento (per prenderne una dovremo usare l'arpione) che ci serviranno per aprire una nicchia. Entriamoci e prendiamo la chiave. Ritorniamo alla stanza con la trappola laser e abbattiamo con una bomba l'ultimo muro. Andiamo verso nord e varchiamo la porta chiusa. Qui

dentro ci saranno tre Skulltula pronti ad attaccarci, perciò occhio alle ombre. Scendiamo sulla sporgenza e schiviamo la prima lama, uccidendo quindi l'altro Skulltula. Oltrepassiamo di corsa la lama successiva e proseguiamo lungo il tunnel. Togliamoci gli stivali volanti e saltiamo al di là del pozzo. Facciamo fuori il teschio fiammeggiante prima di schivare la lama successiva e saltare il pozzo. Uccidiamo gli Stalfos e suoniamo la canzone delle tempeste al centro dell'isola. Indossiamo gli stivali volanti, rivolgiamoci dalla parte opposta rispetto alla lama, voltiamoci a sinistra e serviamoci della Lente della Verità per individuare una piattaforma prima invisibile. Raggiungiamola, saliamo sulla piattaforma successiva, svoltiamo a destra e varchiamo la porta. Serviamoci quindi della Lente per individuare alcune falci. Uccidiamo i quattro nemici nascosti dalle pareti. Superiamo la porta e uccidiamo lo Skulltula. Apriamo il forziere e usiamo la lente per individuare il cofano invisibile. Torniamo all'esterno e serviamoci degli stivali volanti per ritornare nel punto in cui abbiamo ucciso gli Stalfos. Proseguiamo diritti quando la piattaforma crollerà, per poi ricaderci sopra. Quando raggiungerà il punto più elevato, raggiungiamo la grossa isola successiva. Prendiamo tutte le rupie d'argento ed eliminiamo la trappola laser invisibile, quindi varchiamo la porta. Seguiamo il passaggio e serviamoci della lente per trovare il blocco mobile. Trasciniamolo fino alla mattonella con la faccia e quindi spingiamolo di fronte a noi per impedire agli spuntoni di colpirci. Quando raggiungeremo la seconda

Il Tempio delle Ombre 30

mattonella con la faccia, passiamo dall'altra parte e trasciniamolo fino alla terza mattonella con la faccia. Prendiamo le frecce dal forziere all'interno della gabbia. Arrampichiamoci sul blocco e raggiungiamo la sporgenza a sinistra. Quando la piattaforma con gli spuntoni si abbasserà, spostiamoci sopra di essa per raggiungere la piattaforma successiva. Svuotiamo il forziere pieno di rupie e azioniamo l'interruttore giallo per far apparire un altro forziere dall'altro lato della stanza. Raggiungiamolo, prendiamo la chiave, poi ritorniamo nella stanza principale. Nell'angolo a sinistra della piattaforma sulla quale ci troveremo vedremo una rampa. Serviamocene per raggiungere la piattaforma successiva. Usiamo la lente per individuare le sporgenze dietro la lama, quindi raggiungiamo le piattaforme e la porta. Entriamo e usiamo ancora la lente per individuare gli spuntoni sul pavimento. Facciamo fuori gli zombie e apparirà un forziere pieno di rupie. Prendiamo tutte le rupie d'argento e scagliamo l'arpione contro tutti i bersagli. Dovremo usare la lente per individuarne uno, che è invisibile. Usiamo l'arpione per raggiungere la piattaforma invisibile e varchiamo la porta. Uccidiamo tutti i pipistrelli e la

▲ L'occhio farà aprire la porta, ma non per molto. Perciò teniamo pronto l'arpione.

▲ Qui ce la vedremo brutta, garantito, se non calcoleremo bene i tempi.

porta si aprirà nuovamente, quindi saliamo le scale e prendiamo una bomba per poi lanciarla nel buco sulla sommità del teschio gigante. Prendiamo la chiave e ritorniamo nell'ultima stanza. Usiamo la lente, scagliamo l'arpione contro i bersagli invisibili sul soffitto e superiamo la porta chiusa. Indossiamo gli stivali di ferro, percorriamo il tunnel e raggiungiamo il pozzo. Quando la ventola smetterà di ruotare, indossiamo gli stivali volanti e passiamo dall'altra parte, quindi indossiamo nuovamente gli stivali di ferro. Saltiamo giù dalla sporgenza e superiamo il ponte. Con una freccia eliminiamo l'occhio sopra la porta, quando si aprirà. Uccidendo gli zombie faremo riaprire la porta: suoniamo quindi la canzone delle tempeste al centro della stanza, facendo apparire la fata. Apriamo il forziere invisibile: vi troveremo alcune frecce. Lasciamo la stanza e serviamoci della lente per individuare il buco nel muro. Allineiamoci con il buco e guardiamo verso la ventola. Quando smetterà di muoversi, indossiamo gli stivali volanti e voltiamoci. Piazziamoci sull'estremità del ponte più vicina alla ventola; quando cominceremo a muoverci, corriamo subito dall'altra parte verso l'apertura nel muro. Entriamo attraverso la porta e facciamo saltare il mucchio di terra a destra: vi troveremo un forziere invisibile con una chiave. Uccidiamo le mummie, prendiamo un altro forziere e varchiamo la porta. Svoltiamo a sinistra e trasciniamo il blocco sopra i mattoni verdi, quindi sopra la mattonella con la faccia sotto la scala dall'altro lato rispetto alla nostra posizione. Saliamo sulla scala, saltiamo sulla nave e piazziamoci sul simbolo Tri-force, suonando quindi la nenia di Zelda. Uccidiamo i due Stalfos quando la barca si muove e saltiamo giù quando comincia ad affondare. Varchiamo la porta a sinistra. Uccidiamo tutte le creature che incontreremo superando le tre porte successive: ci servirà la Lente per individuarne alcune. Alla fine dovremmo ritrovarci con un sacco di denaro e un'altra chiave. Serviamoci del Fuoco di Din per bruciare i muri della stanza nord. Dovremmo quindi trovare la chiave del boss. Entriamo attraverso la porta. Raggiungiamo la piattaforma in alto. Superiamo la porta e serviamoci della lente e degli stivali volanti per superare il precipizio e le piattaforme invisibili. Varchiamo quindi la porta del boss, assicurandoci di calzare gli stivali volanti. Scendiamo nel buco e prepariamoci ad affrontare il boss.

▲ Un vero salto nel buio. Usando la Lente della Verità ce la faremo.

Bongo Bongo 31

Assicuriamoci di piazzarci ben lontani dalle mani quando appariranno. Prendiamone di mira una con il grilletto z e scocchiamo una freccia normale, per farla diventare blu. Facciamo lo stesso con l'altra mano. Non appena questa diventerà blu, azioniamo la Lente della Verità e premiamo B per estrarre la spada. Tenendo premuto B potremo effettuare uno speciale colpo rotante. Quando l'occhio di Bongo sarà a tiro effettuiamo questo attacco. Continuiamo a colpirlo con la spada finché non comincerà a indietreggiare. Proseguiamo finché non sarà morto, prendiamo il contenitore dei cuori ed entriamo nella luce per abbandonare il tempio. Ce l'avremo quasi fatta.

► Si direbbe che Bongo Bongo voglia dare una mano a Link. Non fidiamoci di lui.

La Fortezza di Gerudo 32

Raggiungiamo il campo e suoniamo la canzone di Epona. Montiamo in sella e cavalchiamo verso ovest fino alla valle di Gerudo. Se manterremo una velocità sufficiente potremo saltare dall'altra parte del ponte crollato. Parliamo con il capo dei carpentieri e saliamo verso la fortezza. Una delle guardie ci vedrà; quando ci getterà in una cella guardiamo in alto e lanciamo l'arpione contro la sporgenza. Raggiungiamo il livello del suolo e varchiamo la porta a destra. Percorriamo il corridoio e parliamo con l'uomo nella cella. Uccidiamo le guardie che ci attaccheranno e prendiamo la chiave. Utilizziamola per liberare il prigioniero della cella e proseguiamo fino a ritornare all'aperto. Svoltiamo a sinistra ed entriamo attraverso la porta. Svoltiamo a destra alla curva e colpiamo con una freccia la testa che salterà fuori dalla scatola. Raggiungiamo il punto in cui si trova la testa e voltiamoci in modo da poter colpire le altre guardie. Entriamo, saliamo lungo la rampa fino all'uscita, quindi svoltiamo a destra e imbocchiamo la porta che vi troveremo. Rimaniamo per

qualche istante sulla soglia con una freccia pronta, quindi scagliamola contro la guardia. Andiamo a destra, a sinistra e infine ancora a destra fino a raggiungere la seconda cella. Parliamo con il prigioniero, sbarazziamoci della guardia e liberiamolo. Torniamo all'esterno e scendiamo al livello inferiore. Svoltiamo a sinistra, arrampichiamoci sulle liane e varchiamo la porta davanti a noi. Ripetiamo tutto il procedimento per liberare anche questo prigioniero. Ritorniamo all'esterno attraverso la porta utilizzata per entrare, colpiamo le tre guardie e scendiamo al livello del suolo. Svoltiamo a sinistra e imbocchiamo la porta più avanti a sinistra. Seguiamo il corridoio fino all'ultima cella. Ora un Gerudo ci rivolgerà la parola. Potremo quindi esplorare la fortezza. Entriamo nell'area di addestramento o saltiamola passando direttamente al Colosso del Deserto.

Il Colosso del Deserto 33

▲ Assicuriamoci di avere la lente e teniamo al massimo la nostra energia magica per usarla.

▲ Tenere delle fate chiuse nelle bottiglie... roba da far montare gli animalisti su tutte le furie.

Raggiungiamo il cancello per uscire dalla fortezza. Arrampichiamoci sulla scaletta e parliamo con la ragazza per aprirlo. Indossiamo gli stivali volanti per superare il fiume sabbioso, quindi seguiamo le bandierine. Spostiamoci sul lato della struttura di pietra che incontreremo e leggiamo la placca. Usiamo la Lente della Verità per individuare il fantasma. Seguiamolo da vicino eliminando tutti gli abitanti del deserto che incontreremo e lo spettro ci condurrà fino al Colosso. Svoltiamo a destra e individuiamo i due pini. Allarghiamo la spaccatura nel muro: troveremo una fata e l'Amore di Nayru. Suoniamo la canzone del sole per far scendere la notte e uccidiamo lo Skulltula dall'altro lato. Suoniamo la canzone delle tempeste per riempire d'acqua il pozzo, in modo da poter riempire di fate le nostre bottiglie. Entriamo nel Tempio dello Spirito e torniamo all'esterno.
Ora Sheik ci insegnerà il Requiem dello Spirito. Suoniamo il Preludio della Luce per raggiungere il Tempio del Tempo. Rimettiamo a posto la Spada per trasformarci nel giovane Link, quindi suoniamo il Requiem dello Spirito per ritornare indietro. Entriamo quindi nel Tempio dello Spirito.

Il Tempio dello Spirito 34

PRIMA PARTE

LINK GIOVANE

Saliamo le scale e svoltiamo a sinistra. Parliamo con il personaggio che troveremo qui, rispondendo "Nothing", "Really" e "No". Strisciamo attraverso il buco, facciamo fuori la statua e i pipistrelli e serviamoci di un bastoncino Deku e di una torcia per fare luce. Accendiamo tutte le torce fino al di là della porta a destra, poi torniamo indietro, quindi entriamo attraverso l'altra porta. Uccidiamo gli Stalfos e il teschio. Lanciamo il boomerang a sinistra dell'interruttore al di là del pozzo (dovrebbe passare attorno allo steccato e colpire l'interruttore, se avremo preso bene la mira). Lo steccato cadrà, permettendoci di passare dall'altra parte. Varchiamo la porta e percorriamo il ponte fino a trovarci vicino agli spuntoni. Eliminiamo il tizio con il Fuoco di Din e varchiamo la porta. Prendiamo la chiave nel forziere per attivare il ponte. Ritorniamo nella prima stanza e arrampichiamoci attraverso il buco fra le torce. Apriamo la porta e superiamola, uccidendo nel frattempo gli Skulltula. Arrampichiamoci sul muro fino al secondo piano. Nella stanza successiva dovremo uccidere due guardie-lucertola, quindi servirci del boomerang per azionare l'interruttore in alto, che farà apparire dei forzieri. Facciamo salire un Bombchu sul muro e colpire le rocce in alto: in questo modo faremo sì che si apra una porta. Entriamoci, andiamo a sinistra e spingiamo la statua di pietra giù dalla sporgenza, mandandola

sull'interruttore. Saliamo i gradini e accendiamo un bastoncino Deku con la torcia. Scendiamo e accendiamo le torce di fronte alla statua: otterremo la mappa. Saliamo nuovamente lungo i gradini, ma questa volta varchiamo la porta. Entriamo attraverso la porta successiva ed eliminiamo la trappola laser con le bombe o il Bombchu. Raccogliamo tutte le rupie d'argento per accendere una torcia. Serviamocene quindi per accendere tutte le altre torce e troveremo una chiave. Spostiamo i blocchi finché quello con l'immagine del sole sul lato si troverà nella luce solare proveniente dalla finestra. Entriamo attraverso la nuova porta e saliamo le scale raggiungendo la stanza successiva. Saliamo verso l'oggetto posto sul trono e colpiamolo con la spada. Ora sarà il momento di affrontare Iron Knuckle. Inquadriamolo con il grilletto z e teniamoci fuori dalla portata dei suoi attacchi. Attacchiamolo saltando: quando contrattaccherà dovrebbe mancarci. Ripetiamo il procedimento fino a eliminarlo. Beh, è un po' troppo facile da far fuori per essere un boss. Varchiamo la porta e saliamo lungo la rampa per uscire. Apriamo il forziere, prendiamo i guanti d'argento e osserviamo la sequenza. Suoniamo il Preludio della Luce per ritornare al Tempio del Tempo e prendiamo la Spada per trasformarci nuovamente nel Link adulto. Ritorniamo quindi indietro per affrontare il resto del leggendario Tempio dello Spirito.

Il Tempio dello Spirito 35

SECONDA PARTE

LINK ADULTO

Entriamo nel tempio e saliamo le scale, quindi spingiamo il blocco a destra per entrare nella stanza successiva. Eliminiamo la trappola laser e serviamoci di una freccia per azionare l'interruttore sul soffitto. Varchiamo la porta a sinistra e uccidiamo tutti i lupi. Suoniamo la nenia di Zelda e vuotiamo il forziere con l'arpione per prendere una bussola. Ripercorriamo i nostri passi e superiamo la porta a destra. Raccogliamo le rupie d'argento e indossiamo gli stivali volanti per recuperare quella che vedremo fluttuare nell'aria. Si aprirà una porta: entriamoci. Prendiamo la chiave nella scatola e ritorniamo nella stanza con l'interruttore. Varchiamo la porta chiusa ed eliminiamo le creature che ci pioveranno sopra dall'alto. Arrampichiamoci sul muro e serviamoci della Lente della Verità per individuare il mostro invisibile, quindi facciamolo fuori. Spingiamo uno dei pali che sporgono dalla statua in modo da spingerla fino al terzo simbolo del sole

Il Tempio dello Spirito 35

a sinistra. In questo modo faremo apprire una porta, che ci consentirà di entrare nella stanza della statua. Saliamo le scale e saltiamo sulla mano della statua con il simbolo Tri-force. Suoniamo la nenia di Zelda (comincia a stufarci questa musica, eh?) e arpioniamo il forziere che comparirà per impadronirci di una chiave. Saliamo le scale e varchiamo la porta chiusa. Usiamo un Bombchu per eliminare la trappola laser e scocchiamo delle frecce contro le cose galleggianti. Raggiungiamo quindi la nuova porta, entriamo e piazziamoci vicino alla porta chiusa a destra. Lanciamo una freccia normale contro la statua più lontana da noi in modo da farla spostare sull'interruttore blu: la porta si aprirà permettendoci di entrare. Saliamo le scale, varchiamo la porta e affrontiamo il secondo Iron Knuckle. Con la Spada di Goron potremo sbarazzarcene in un istante. Quando sarà morto entriamo attraverso la porta e prendiamo lo Scudo Specchio nel forziere. Ritorniamo dentro e ripercorriamo i nostri passi fino alla stanza con le quattro statue. Piazziamoci nella luce del sole e serviamoci dello Scudo Specchio per rifletterne i raggi verso il simbolo sul muro. In questo modo faremo aprire una porta: entriamoci. Prendiamo la chiave nel forziere, ritorniamo all'esterno e varchiamo la porta a destra. Entriamo attraverso la porta prima sbarrata, usiamo dei Bombchu per eliminare le trappole laser e colpiamo lo Skulltula sul muro. Scagliamo l'arpione sulla sommità del muro scalabile per raggiungerla. Eliminiamo le due trappole laser che troveremo lassù ed entriamo attraverso la porta. Piazziamoci sul simbolo Tri-force e suoniamo la nenia di Zelda, quindi imbocchiamo la porta. Facciamo saltare la porta a sinistra del forziere e colpiamo l'occhio d'oro che apparirà. Lanciamo un arpione contro il bersaglio sul soffitto per raggiungere la sommità del blocco di ghiaccio, poi saltiamo dall'altra parte in direzione dell'interruttore e piazziamoci sopra di esso. Ora potremo lasciarci cadere per prendere la chiave del boss. Svoltiamo a destra, imbocchiamo la porta, poi usiamo un attacco rotante per azionare l'interruttore dietro la grata. Varchiamo la porta e uccidiamo tutto ciò che vediamo. Facciamo saltare il muro a destra della statua e spingiamo quest'ultima in modo che la luce si proietti nel passaggio. Entriamo e spingiamo la statua successiva in modo che la luce illumini l'ultima stanza al di là della grata. Torniamo indietro e piazziamoci nella luce, quindi serviamoci dello scudo specchio per rifletterne i raggi sul simbolo sul muro. Dopo questo breve viaggio, piazziamoci sulla piattaforma, il più lontano possibile dalla statua, mantenendoci però nella zone di luce. Usiamo lo scudo specchio per riflettere i raggi di luce sul volto della statua, quindi lanciamo un arpione verso la grata per superarla. Affrontiamo la Iron Knuckle, quindi oltrepassiamo la porta, seguiamo il corridoio, imbocchiamo una seconda porta e raggiungiamo il centro della piattaforma quadrata. Meglio prepararsi al combattimento ora, perché staremo per affrontarne uno.

▲ Una volta c'era bisogno di strani ordigni per viaggiare nel tempo. Tutto ciò che serve ora è un piccolo pezzo di metallo con una maniglia: molto più pratico.

Twinrova 36

Saltiamo sulla piattaforma quadrata e affrontiamo le streghe. Quando una di loro starà per colpirci, abbassiamo lo scudo, cercando di deviare il suo raggio contro una delle altre. Se voleranno via, saltiamo sulla piattaforma centrale e serviamoci dello scudo, quindi torniamo indietro con un salto. Quando uniranno le loro forze saltiamo di nuovo sulla piattaforma centrale. Inquadriamo il mostro con il grilletto z e usiamo lo scudo. Quando avrà fatto fuoco per tre volte, lo scudo rifletterà il raggio contro di lei. Quando cadrà, saltiamole addosso e colpiamola con la spada, tornando quindi sulla piattaforma principale. Continuiamo così finché sarà morta. Prendiamo il contenitore dei cuori ed entriamo nella luce per uscire. Suoniamo quindi il Preludio della Luce.

Il Castello di Gannon 37

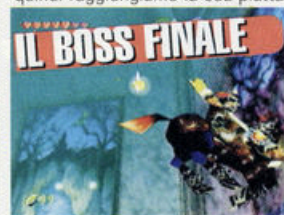
▲ Forse quelle due settimane a Rimini non sarebbero state una cattiva idea. Sì, questo posto costa meno, ma non somiglia per niente al dépliant...

Percorriamo il corridoio e superiamo di corsa le trappole laser. Varchiamo la porta, svoltiamo a destra e seguiamo il muro fino a raggiungere una porta con l'emblema del tempio delle ombre. Entriamo e lanciamo un arpione verso il forziere a sinistra della piattaforma. Indossiamo gli stivali volanti e superiamo la piattaforma con la torcia, quindi usiamo una freccia infuocata per accenderla. Corriamo oltre i blocchi fino alla piattaforma e serviamoci della Lente della Verità per individuare il

▲ Il Castello di Gannon: la fine della nostra avventura è vicina.

sentiero invisibile. Imbocchiamo il sentiero di destra e saltiamo giù sulla piattaforma con l'interruttore. Spostiamoci sull'interruttore e serviamoci dell'arpione per prendere il forziere e recuperare i guanti d'oro. Imbocchiamo il sentiero invisibile a sinistra per raggiungere un altro interruttore, quindi azioniamolo con il martello. Torniamo indietro e raggiungiamo una porta attraverso il sentiero di destra. Entriamo e lanciamo una freccia infuocata contro la palla galleggiante per ritornare nella stanza principale. Lasciamo il castello ripercorrendo la stessa strada dell'inizio e superiamo il ponte. Svoltiamo a sinistra passando sotto l'arcata di pietra, quindi imbocchiamo il passaggio in direzione della colonna. Entriamo nella caverna retrostante. Suoniamo la nenia di Zelda per raddoppiare la nostra difesa con la fata e ritorniamo nella stanza principale del castello. Varchiamo la porta con il simbolo verde e uccidiamo il lupo. Serviamoci del Fuoco di Din sulle torce, quindi accendiamo con una freccia la torcia posta sopra la porta. Entriamo e indossiamo gli stivali volanti. Attendiamo che la ventola inizi a muoversi e prendiamo la rupia d'oro al suo interno. Svoltiamo a destra e verremo spinti fino alla piattaforma successiva. Piazziamoci sull'interruttore, voltiamoci e serviamoci dell'arpione per raggiungere la piattaforma con la rupia che non abbiamo potuto prendere in precedenza. Eliminiamo con una bomba la trappola laser nel mezzo e raggiungiamo la piattaforma. Passiamo dall'altra parte per prendere un'altra rupia d'argento e ritorniamo quindi su questa piattaforma. Entriamo attraverso la porta, colpiamo l'oggetto fluttuante e ritorniamo così nella stanza principale. Andiamo a destra e superiamo la barriera d'acqua. Vuotiamo una bottiglia e prendiamo una fiamma blu. Eliminando le statue di ghiaccio faremo apparire una porta. Sciogliamo quindi il ghiaccio con la fiamma blu. Riempiamo la bottiglia con un'altra fiamma blu ed entriamo attraverso la porta. Spingiamo il blocco più lontano da noi verso destra, poi indietro in direzione della porta, in modo da inserirlo nel muro. Saliamoci sopra e serviamoci della fiamma blu per sciogliere il ghiaccio. Azioniamo l'interruttore con il martello e varchiamo la porta. Scagliamo una freccia accesa contro la palla galleggiante per ritornare nella stanza principale. Andiamo a destra verso la barriera di fuoco, indossiamo gli stivali volanti e la Tunica di Goron. Prendiamo tutte le monete d'argento, compresa quella vicino alla statua sputafuoco, e solleviamo il grosso pilastro con i guanti d'oro per prenderne un'altra. Prendiamo le due monete all'estremità della stanza e scagliamo un arpione verso il bersaglio vicino alla porta. Entriamo e colpiamo la palla galleggiante per ritornare nella stanza principale. A questo punto saremo quasi alla fine della nostra impresa. Andiamo a destra e togliamo di mezzo la colonna in modo da poter raggiungere la barriera di luce. Oltrepassiamola e serviamoci della Lente della Verità per uccidere i quattro pipistrelli e lo Skulltula. Prendiamo la chiave dal forziere ed entriamo attraverso la porta prima sbarrata. Suoniamo la nenia di Zelda in questa stanza per ottenere un'altra chiave, quindi varchiamo la porta. Raccogliamo tutte le rupie d'argento, compresa quella sul soffitto che potremo raggiungere con l'arpione, poi varchiamo la porta. Passiamo attraverso il muro di fronte a noi e distruggiamo la palla in modo da essere trasportati nuovamente nella stanza principale. Corriamo verso la barriera dello spirito e superiamola. Raccogliamo tutte le rupie d'argento ed eliminiamo la trappola laser usando le bombe o un Bombchu. Attacchiamo rotolando attraverso gli spuntoni e arpioniamo quello galleggiante. Entriamo attraverso la porta e uccidiamo tutte le lumache. Azioniamo il primo interruttore con un colpo rotante e prendiamo i Bombchu nel forziere. Usiamone uno sullo steccato per far saltare il secondo interruttore: il Bombchu risalirà lo steccato e si infilerà nel buco. Entriamo attraverso la porta e proseguiamo lungo il passaggio, che ci condurrà in una stanza piena di simboli del sole. Scagliamo una freccia infuocata nel buco sul soffitto per far entrare un po' di luce e riflettiamone i raggi con lo specchio in direzione del simbolo a destra del passaggio. Entriamo ed eliminiamo la palla con una freccia infuocata. Usciamo quindi dal castello per fare rifornimento dalla fata. Prendiamo una pozione blu o verde per prepararci alla battaglia finale. Ci serviranno due bottiglie di fate e 50 frecce. Raggiungiamo il castello e la torre posta al centro della stanza principale. Saliamo le scale. Uccidiamo tutto ciò che si muove e si aprirà una porta: entriamoci e saliamo le scale. Prendiamo la chiave nel forziere. Arriveremo quindi in una stanza piena di vasi. Varchiamo la porta e saliamo ancora le scale, poi entriamo in un'altra porta.

Gannondorf 38

Indossiamo gli stivali volanti e andiamo in un angolo. Voltiamoci verso di lui e centriamo bene la telecamera. Respingiamo contro di lui il suo fulmine e prepariamoci nel caso ce lo rispedisca contro. Continuiamo questa specie di partita a tennis fino a colpirlo. Quando sarà rimasto stordito scagliamogli una freccia infuocata, quindi raggiungiamo la sua piattaforma e affettiamolo con la spada.

▲ Questo è un cliente difficile: sta a cavallo e ha armi molto pesanti...

Quando si riavrà, ritorniamo nell'angolo. Quando vedremo una palla di energia sopra la sua testa, lanciamo una freccia infuocata per stordirlo nuovamente. Potrebbe essere necessario respingere il suo attacco con l'energia per mezzo di una rotazione, quindi potremmo doverci togliere gli stivali. La coda è un po' debole: ricordiamoci le frecce infuocate, perché ci serviranno.

Possiamo congratularci con noi stessi: abbiamo appena completato uno dei migliori giochi di tutti i tempi.

TUTTI I TRUCCHI

c&c • C&C: red alert • c&c: red alert retailation • warcraft 2

COMMAND & CONQUER PSX

Password Filmati

Tutti i filmati: inseriamo 'cinema' nella schermata delle password dopo aver finito la prima missione GDI.

Codici

Bomba atomica istantanea: →, ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↓, ←, ⊙, ↑, ⊙
Cannone a ioni istantaneo: →, ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↓, ←, ⊙, ●, ●
Attacco aereo istantaneo: →, ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↓, ←, ⊙, ●, ●
£5.000 extra: →, ↓, ↓, ←, L1, ←, →, ↓, ←

Password

Inseriamo i seguenti codici d'accesso nella schermata delle Password...
GODZILLA: Truppe che parlano in giapponese.
COVERTOPS: Missioni extra (unziona su entrambi i dischi)
PATSUX: Una missione difficilissima.

C&C: RED ALERT PSX

Codici

Anche questi codici possono essere inseriti in entrambi i dischi. Premiamo ● per raggiungere il menu quindi inseriamo i codici che seguono usando ● sulle icone delle squadre...
Lancia la bomba A: ●, ⊙, ●, ●, ●, ●
Vinci il combattimento: ⊙, ●, ●, ●, ●, ●
Denaro subito: ●, ●, ●, ⊙, ●, ●
Time Warp: ●, ●, ●, ●, ●, ⊙
Parabombe: ●, ⊙, ●, ●, ⊙, ●

C&C: RED ALERT RETALIATION PSX

Codici

Inseriamoli usando lo stesso metodo utilizzato in precedenza.
£1.000: ⊙, ⊙, ●, ●, ●, ●
Bomba-A: ●, ⊙, ●, ●, ⊙, ●
Spostamento temporale: ●, ●, ●, ⊙, ●, ● (Se lo usiamo più di tre volte la nostra base viene attaccata in modo abbastanza potente)
Cortina di ferro: ●, ⊙, ●, ⊙, ●, ●
Parabombe: ⊙, ⊙, ⊙, ●, ●, ● (Se lo usiamo in combattimento le bombe sono nucleari)
Vittoria immediata: ●, ●, ●, ⊙, ⊙, ●

Per raggiungere la missione delle formiche giganti, completiamo tutte le missioni sui due dischi, poi selezioniamo hard nella schermata delle opzioni. Torniamo alla schermata delle missioni e clicchiamo su England: non sarà verde ma sarà comunque accessibile. Comparirà una schermata con una formica gigante.

WARCRAFT 2 PSX

Password

Mettiamo il gioco in pausa e inseriamo questi codici nella schermata delle password...
Vinci il livello: NTTSCLNS
Perdi il livello: YPTFLWRM
Forze invincibili: TSGDDYTO (Rimarremo comunque vulnerabili alla magia)
Più oro, legno e olio: GLTTRNG
Costruisci più cose sin dall'inizio: DCKMT
Costruzione rapida: MKTS
Mappe scoperte: NSCRN
Tutti gli incantesimi e il massimo del mana: VRYLTTL

FINAL FANTASY 7 PSX

Trucco generico

L'Cut Materia si trova ai piedi della collina di Gaea. Dopo aver fatto un po' di snowboard, andiamo verso nord sulla mappa. In un punto vicino allla sorgente calda troveremo un sentiero che va dalla parte in basso a sinistra dello schermo a quella in alto a destra.

SUMMON MATERIA

Choco/Mog

Troviamo la Chocobo Farm e parliamo con il primo chocobo.

Shiva

Dopo che avremo salvato Pricilla, ce lo darà.

Ifrit

Si trova sulla nave tra Junon e Costa Del Sol. Dopo che avremo ucciso Jenova-Birth lo troveremo sul pavimento.

Titan

Esaminiamo il reattore distrutto che si trova a Gongaga e quando ci viene chiesto se vogliamo entrare rispondiamo di sì.

Odin

Apriamo la cassaforte nella Shinra Mansion e potremo prenderlo dopo aver ucciso il boss.

Leviathan

Dovremo avere Yuffie nel nostro gruppo. Entriamo nella Pagoda a Wutai e saliamo le scale. Dovremo batterci con i cattivi, che diventeranno sempre più duri da battere. Dovremo sconfiggerli nei panni di Yuffie e quando avremo finito otterremo finalmente il materia che stavamo cercando.

Kjata

Nel Bone Village, entriamo nella Sleeping Forest senza la Lunar Harp e proseguiamo per cinque o sei schermate. Lo troveremo quindi sulla sinistra.

PILOTWINGS 64 N64

Notte e giorno
Scegliamo Ibis in classe Beginner, Rocket Belt. Voliamo verso il pallone che dovremmo far scoppiare. Avvicinandoci vedremo un fiume sotto di noi. Alla sorgente del fiume vedremo una grotta. Voliamo nella grotta finché non ci fermeremo a mezz'aria e quando usciremo sarà notte.

Bahamut
Sconfiggiamo il Red Dragon nel tempio di Cetra.
Alexander
Dopo lo snowboard, raggiungiamo la parte in alto a sinistra dello schermo. Quando raggiungiamo la sorgente calda, andiamo a toccarla. Dopo essere svenuti ed essere stati portati a casa dell'uomo, andiamo a sud fino a raggiungere una capanna. Quando usciamo dalla capanna, con la porta rivolta verso il basso, proseguiamo fino a raggiungere una grotta. Uccidiamo il boss e pioverà dal cielo.
Typoon
Nella Forest of the Ancients uccidiamo l'Ultimate Weapon per un po' di volte, finché non crolla. Ora possiamo raggiungere l'oggetto vicino a Cosmo Canyon e il Materia sarà alla fine, in una borsa.
Neo Bahamut
Nella collina di Gaea, subito prima che ci troviamo a combattere contro gli Schizo Twins.
Phoenix
Si trova a Mount Condor, subito dopo aver visto la covata.
Hades
Si trova nella stanza posteriore dell'aereo precipitato di Gelnika.
Bahamut-Zero
Raccogliamo i quattro Materia e portiamoli al Cosmo Canyon e all'osservatorio di Budenhagen. Osserviamo il blu e salterà fuori.
Knights of the Round
Si trova nella grotta nascosta nella parte in alto a destra dello schermo. Ci servirà un Gold chocobo per raggiungerlo.
MATERIA
L'Enemy Skill Materia si trova in tre punti:
1. Lo Specimen Lift subito dopo il combattimento con Jenova Specimen.
2. Il quarto negozio all'aeroporto di Junon airport, sotto, nel Respectable Inn, nell'angolo in basso a sinistra.
3. La casa del Chocobo Sage: parliamo al chocobo.

QUAKE 2: THE RECKONING PC

Password
GOD – Modalità divina
FLY – Volo
GIVE ALL – Tutte le armi
GIVE ION RIPPER – Otteniamo lo Ion Ripper
GIVE PHALANX PARTICLE CANNON – Otteniamo il Phalanx Particle Cannon
GIVE SHELLS – Otteniamo le munizioni
GIVE BULLETS – Otteniamo i proiettili
GIVE QUAD FIRE – Otteniamo il fuoco quadruplo
NOTARGET – Otteniamo l'invisibilità.

TEKKEN 3 PSX

Combo per i tiri multipli
King (Eseguiamo la prima parte e poi facciamo la mossa successiva durante quella che abbiamo in corso.)
Inizio: ●, ●, + ● + ●
1. ●, ●, ● + ●
2. ● + ●, ● + ●
3. ●, ●, ● + ●
4. ●, ●, ●, ● o ●, ●, ●, ● + ● Tutti i pulsanti! 110%
Inizio: ● + ● + ●
1. ●, ●, ● + ●
2. ● + ●, ● + ● Tutti i pulsanti!
3. ●, ●, ● + ●, ● + ●
4. ●, ●, ●, ● + ● Tutti i pulsanti! 110%

Costumi Segreti
Giochiamo con questi personaggi un certo numero di volte per ottenere il loro terzo costume.
Se vogliamo ottenerli in fretta, impostiamo combattimenti di venti secondi e giochiamo in modalità per due giocatori l'uno contro l'altro.
Xiaoyu: 50 volte – uniforme scolastica
JIN: 50 volte – uniforme scolastica
ANNA: 25 volte – Costume zebrato
GUN JACK: 10 volte – Classica uniforme dell'esercito.

Cambiare i Costumi
Otteniamo tutti i personaggi, incluso Tiger. Selezioniamo la modalità Practice, evidenziamo Ling Xiayou e selezioniamola con ●. Poi selezioniamo un combattente qualsiasi come avversario usando ●. All'inizio dello scontro dovremmo vedere Ling con indosso il costume viola ma quando useremo un qualsiasi pulsante per tirare un calcio o un pugno il suo costume diventerà rosso e poi di nuovo viola.
Nota: questo trucco non funziona sempre.

WWF IN YOUR HOUSE SAT

MOSSE & COMBO
Undertaker
Unsmash: Teniamo premuto pugno per tre secondi e poi lasciamolo andare.
Sprint Pull: Giù - Indietro - Calcio
Reversal: Giù - Giù - Calcio forte
Tombstone: Colpo - Avanti-Avanti - Calcio forte
Combo - Avanti - Avanti - Calcio forte
Shawn Michaels
Bag Throw: Avanti - Avanti - Pugno
Lazer Fist: Giù - Avanti - Pugno forte
Combo: Avanti - Avanti - Calcio
Reversal: Indietro - Indietro - Pugno forte
Vader
Vader Roar: Giù - Indietro - Calcio Forte
Reversal: Avanti- Avanti - Pugno forte

KILLER INSTINCT SNES

Giocare come Eyedol
Scegliamo Cinder e nella schermata Vs teniamo premuto il pulsante destro e premiamo L, R, X, B, Y, A
Selezione dello scenario
Air Stage: Giù, M, K
Orchids Stage: Su, M, K
Fulgores Stage: Giù, F, K
Cinders Stage: Su, F, K
Street Stage: Giù, F, K
Spinals Stage: Su, W, K
Eyedols Bridge: Giù, F, P
Ice Statue (Glacius): Su, F, P
Riptors Stage: Giù, M, P
Dungeon Stage: Su, M, P
Thunders Stage: Giù, W, P
Ice Building (Glacius): Su, W, P
Nota: Tutto questo deve essere fatto in modalità per due giocatori e i due giocatori devono premere gli stessi pulsanti allo stesso momento. Per trasformarci nel nostro avversario giocando con Spinal durante una combo, premiamo Giù, Giù e Pugno o Calcio.

LOST VIKINGS 2 PSX

Trucco della velocità
Per far andare i giocatori più veloci di una Ferrari, nella schermata Vs premiamo e teniamo premuto Avanti poi premiamo L, R, B, A.

1. NTRO **2.** 1STS
3. 2NDS
4. TRSH
5. SW1M
6. WOLF
7. B4RT
8. K4RN
9. BOMB
10. WZRD
11. BLKS
12. TLPT
13. GYSR
14. B3SV
15. R3TO
16. DRNK
17. YOVR
18. OV4L
19. T1N3
20. D4RK
21. H4RD
22. HRDR
23. LOST
24. OBOY
25. HOM3
26. SHCK
27. TNNL
28. H3LL
29. 4RGH
30. B4DD
31. D4DY
Energia infinita: CH3T

CHAMPIONSHIP MANAGER '97-'98 PC

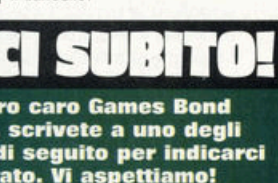
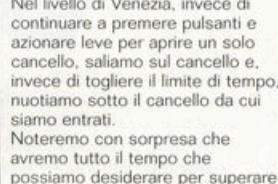
Trucchi generici
Se vogliamo avere le nostre squadre, i nostri giocatori e i nostri manager personali andiamo nell'opzione database nella schermata del menu principale. Andiamo su Load Database e scriviamo "players" per modificare il database e inserire i giocatori che vogliamo. Per creare le nostre squadre scriviamo mdata nella schermata Load Database. Se scriveremo mgdata potremo modificare la strategia dei manager.

IGGY'S RECKIN' BALLS N64

Menu Cheat
Nella schermata iniziale premiamo R e il grilletto insieme.
Tutti i mondi
Nel menu dei trucchi scriviamo THEUNIVERSE.
Tutti i personaggi
Nel menu dei trucchi scriviamo HAPPYHEADS.

TOMB RAIDER 2 PSX

Trucco generico

Nel livello di Venezia, invece di continuare a premere pulsanti e azionare leve per aprire un solo cancello, saliamo sul cancello e, invece di togliere il limite di tempo, nuotiamo sotto il cancello da cui siamo entrati.
Noteremo con sorpresa che avremo tutto il tempo che possiamo desiderare per superare il cancello.

SCRIVETECI SUBITO!

Se volete unirvi al nostro caro Games Bond nella ricerca di trucchi, scrivete a uno degli indirizzi pubblicati qui di seguito per indicarci i trucchi che avete trovato. Vi aspettiamo!

Servizio Segreti
Games Master c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano
oppure via e-mail

LA POSTA

Benvenuti al vostra appuntamento mensile con la posta di Games

L'inglese è importante!

Cari animali di Games Master,
stavo appena terminando la lettera in cui mi lamentavo del punteggio dato a Zelda 64 (io non gli avrei dato meno di 98.5%) quando è arrivata Lady Vixen e mi ha fatto notare che non tutti masticano l'inglese come lo mastico io (lei stessa ha ammesso di non essere alla mia altezza nonostante giochi con i videogame da più tempo di me, ed è anche piu giovane). In effetti do spesso per scontato che tutti i videogiocatori conoscano l'inglese, mentre invece non è sempre così. Ci sono giochi in cui non è davvero importante, come i picchiaduro e i giochi di guida, che sono ancora la moda del momento, ma altri invece in cui la conoscenza della lingua è essenziale per cogliere i suggerimenti, risolvere gli enigmi o semplicemente sorridere dell'ironia. Ogni tanto ci vuole per sciogliere la tensione impressionante, altrimenti è uno sforzo massacrante! I dialoghi, senza alcun significato comprensibile all'utente che non conosce l'inglese, diventano solo una palla al piede. Il che fa di Zelda, purtroppo, non un gioco destinato a tutti. Non so se accuserei di questo la scarsa conoscenza dell'inglese da parte degli italiani in genere o l'approssimativa cura da parte della Nintendo. Quest'ultima infatti mette in tutti i suoi giochi sempre e solo le solite tre lingue: inglese, francese e tedesco, e mai una volta l'italiano, a dispetto del fatto che la loro mascotte (e suo fratello no? Ma certo!) abbia un nome italiano e parli italiano con l'accento italiano (non è paradossale?). Facciamo un concorso di colpa e non se ne parli più, furufurufuru!

Hypercat

Caro Hypercat,
hai proprio ragione. L'inglese è una lingua così universale che è un problema non conoscerla. D'altro canto, non tutti conoscono l'inglese così bene da interpretare alla perfezione tutte le frasi che giochi di ruolo e avventure propongono a schermo e a volte anche solo con il parlato. Purtroppo "localizzare" un gioco è un procedimento costoso, che porta via tempo e soprattutto molto difficile da fare. Probabilmente la cosa migliore è cercare di masticare un po' di inglese. Da parte nostra cerchiamo sempre di premiare un po' di più i giochi (ben) tradotti, in modo che gli sviluppatori si possano sentire un po' stimolati a tentare qualche localizzazione in più!

Lara... non ti sopporto più!

Mitica redazione di Games Master,
mi chiamo Dario e sono un vostro fedele lettore sin dal primo numero. Ho visto la rivista crescere e migliorare numero dopo numero (complimenti, continuate così!) fino ad arrivare a uno dei numeri che ho apprezzato di più: quello di febbraio. Ho divorato lo speciale sul Dreamcast, i miei neuroni non riuscivano più a immagazzinare l'enorme mole di informazioni che avete incluso nello speciale. Siete grandi! Non vedo l'ora di poter mettere le mani sulla nuova console di casa Sega: tutti quei giochi mi hanno fatto venire l'acquolina in bocca.
Pensate di recensire giochi per il Dreamcast anche prima dell'uscita in Italia della console? Vi prego, fatelo!
Leggendo la posta del mese scorso, mi è tornato in mente uno dei motivi per cui avrei voluto scrivervi: Lara Croft. Sono sicuro di essere in netta minoranza, ma almeno voi che siete sempre così gentili con i lettori ascoltate la mia voce: io non la sopporto piùùù! Ok, è l'eroina di una trilogia di giochi che ha venduto un sacco (chissà poi perché, io l'ultimo episodio non l'ho trovato così esaltante), ma non se ne può più di vederla sulle riviste di moda, al telegiornale e adesso addirittura al cinema! Bastaaa! Sono stufo di sentire le solite leggende metropolitane sui trucchi per spogliare Lara nei vari Tomb Raider: caspita, è solo un ammasso di pixel su un monitor. Se state pensando che io sia il solito sprovveduto che ha solo voglia di alzare un polverone vi sbagliate di grosso; ho una PlayStation e un PC e ho comprato ORIGINALI tutti e tre gli episodi di Tomb Raider. Mi ci sono divertito, non lo metto in dubbio, ma dal divertimento al fanatismo assoluto ce n'è di differenza! Ormai Lara è diventata un fenomeno di massa e anche se il prossimo Tomb Raider non fosse un bel gioco venderebbe comunque miliardi di copie.... Perché? Io mi sentirei preso per i fondelli se dopo aver speso centomila lire per acquistarlo mi trovassi di fronte una ciofeca. C'è qualcuno là fuori che la pensa come il sottoscritto? Per fortuna ci sono riviste come la vostra che ci danno una mano. Ok, dopo i complimenti e lo sfogo è giunto il momento dei saluti, baci e abbracci a tutti redattori, gli impaginatori, le segretarie. Siete troppo forti!

Dario Drilne (Pontevico – Brescia)

Caro Dario,
cosa dire? Innanzitutto grazie per i complimenti, che sono sempre graditi. Per quel che riguarda Tomb Raider, i gusti sono gusti. Certo, Lara è un'eroina a poligoni e pixel, ma è sicuramente più interattiva di tante attrici viste al cinema. Almeno con Lara si possono intraprendere un sacco di avventure, cosa che proprio non si può dire con le attrici dei film. Ecco perché a molti il personaggio piace: ci si sente più vicini perché si può interagire. Per quel che riguarda i giochi: a chi è piaciuto il primo piacerà anche il terzo. Sono così simili...

Avete qualcosa da dire?
Mandateci subito una lettera o un'e-mail! Ecco gli indirizzi!
Games Master c/o KiD
C.so Lodi 59 - 20139 - Milano
gamesmaster@kiditaly.com

Master!

A grande richiesta! i consigli per Zelda 64!

1

SCORTA DI BASTONCINI DEKU

Nel bosco di Lost Woods, andiamo a sinistra partendo dalla locazione iniziale e proseguiamo fino a quella successiva. Corriamo fino alla rampa all'estremità opposta. Respingiamo con lo scudo la noce scagliataci dalla creatura, che quindi ci chiederà delle rupie. Pagando otterremo la capacità di trasportare 20 bastoncini Deku.

SCORTA DI SEMI DEKU

Nel Bosco di Lost Woods, andiamo a destra partendo dalla prima stanza e serviamoci della fionda per colpire la cosa grigia appesa all'albero. Tre centri in rapida successione ci frutteranno una borsa contenente 40 semi Deku.

2

COMMERCIO DI MASCHERE

● Dopo che avremo mostrato al guardiano la lettera di Zelda, questi ci chiederà di portargli una maschera. Ritorniamo di corsa al mercato di Hyrule e rechiamoci al negozio delle maschere. Facciamoci prestare la maschera Keaton e ritorniamo dalla guardia. ● Ritorniamo al negozio delle maschere e paghiamo con il denaro datoci dalla guardia. Prendiamo quindi la maschera del teschio e ritorniamo al Bosco di Lost Woods. Andiamo a sinistra fino a trovare un ragazzino. Piazziamoci sul ceppo più basso indossando la maschera: dovremo suonare la canzone di Saria per lui. Il ragazzino acquisterà la maschera. Ritorniamo quindi al negozio e paghiamo. ● Prendiamo la maschera da fantasma e raggiungiamo il villaggio di Kakariko durante il giorno. Parliamo con il bambino al cimitero, tenendo addosso la maschera. Ritorniamo quindi al negozio delle maschere e paghiamo. Acquistiamo poi il cappuccio da coniglio. Quando lo indosseremo, nessuno scheletro potrà attaccarci sul campo di Hyrule.

3

FAGIOLI MAGICI

Ecco dove dovremo piantare i Fagioli Magici.

● Foresta di Kokiri, a destra del negozio. ● Bosco di Lost Woods, due curve a sinistra dal punto iniziale. ● Bosco di Lost Woods, destra, sinistra, destra, sinistra, sinistra dal punto iniziale. ● Cimitero di Kakariko, angolo di nord-est.
● Caverna di Dodonogo, vicino all'ingresso
● Fiume di Zora, vicino al venditore di fagioli
● Lago Hylia, vicino al laboratorio
● Montagna della Morte, nel cratere (usiamo il Bolero di fuoco per raggiungerlo)
● Valle di Gerudo: lasciamoci cadere sul lato destro del ponte ● Desert Colossus, vicino all'ingresso del Tempio dello Spirito (usiamo il Requiem dello Spirito).

4

LA MASCHERA DELLA VERITÀ

Andiamo al campo di Hyrule e cerchiamo un personaggio che corre... questi maniaci della forma fisica sono davvero dappertutto!
Potremo vederlo soltanto quando avremo l'Ocarina del Tempo. Seguiamolo finché si andrà a sedere. Per accelerare questa faticosa operazione potremo suonare la canzone del Sole, per trasformare il giorno in notte.
Quando parleremo con lui, indossiamo il cappuccio del coniglio. Ce lo pagherà un sacco di soldi, con i quali potremo fare ritorno al negozio delle maschere.
Acquistiamo quindi la Maschera della Verità.
Potremo indossarla quando parleremo con le pietre che ci dicono l'ora: ci diranno molto di più se le colpiremo con la spada.

BONUS ZAINO DELLE BOMBE - 1

Raggiungiamo la città di Goron. Al terzo piano vedremo un Goron che rotola.
Usiamo una bomba per fermarlo quando si troverà nel tunnel e ci darà uno zaino per le bombe che ci consentirà di portarcene addosso 30.

BONUS ZAINO DELLE BOMBE - 2

Partecipiamo alla partita di bowling di Bombchu: uno dei premi è uno zaino delle bombe con il quale ne potremo trasportare 40. Potremmo dover giocare a lungo per ottenerlo, però..

BONUS SEMI DEKU

Andiamo al mercato e giochiamo al tiro al bersaglio. Se colpiremo tutti i bersagli la quota di semi che potremo trasportare raggiungerà le 50 unità.

BONUS BASTONCINI DEKU

Prendiamo una maschera da teschio al negozio e raggiungiamo il bosco di Lost Woods. Andiamo a destra, sinistra, destra, sinistra, sinistra.
Raggiungiamo la parte posteriore di questa zona e frughiamo nell'erba vicino alle farfalle, fino a individuare un buco. Indossiamo la maschera da teschio e proseguiamo. Andiamo a destra fino alla creatura e parliamo con lei: potremo trasportare 30 bastoncini Deku. Con altre maschere otterremo altri premi.

BONUS NOCI DEKU - 1

Andiamo al bosco di Lost Woods e dirigiamoci a destra, sinistra, destra, sinistra, avanti, sinistra. Raggiungiamo la roccia e lasciamoci cadere. Liberiamoci del mostro del cespuglio e pagando 40 rupie otterremo un "aggiornamento" per portare 30 noci Deku.

BONUS NOCI DEKU - 2

Di nuovo al bosco di Lost Woods. Andiamo a destra, sinistra, destra, sinistra, sinistra e scendiamo nel buco in mezzo all'erba vicino alle farfalle. Indossiamo la Maschera della Verità e affrontiamo il giudizio. I cespugli ci diranno che siamo brutti, ma aumenteranno a 40 il numero di noci che saremo in grado di trasportare.

LA CANZONE DELLO SPAVENTAPASSERI

Andiamo al lago Hylia e cerchiamo una piccola fattoria con un uno spaventapasseri.
Mostriamogli l'ocarina: ci chiederà di comporre una canzone per lui. La canzone dovrà essere di otto note, che potranno essere quelle che preferiremo.
Ricordiamo però che, più avanti nel gioco, dovremo suonarla di nuovo esattamente alla stessa velocità. Riassumiamo quindi le sembianze di Link senior e suoniamo la stessa canzone, che sarà la canzone segreta dello spaventapasseri.
D'ora in poi, quando nel corso delle esplorazioni Navi diventerà verde senza motivo, dovremo suonare questa canzone per evocare lo spaventapasseri, quindi potremo usare il nostro arpione per prendere le cose.

BOMBCHU

Una volta raccolte 40 monete d'oro degli Skulltula, andiamo al villaggio di Kakariko e rechiamoci alla casa della famiglia maledetta. Uno dei bambini ci darà il Bombchu, ma potremo vincerlo anche nel corso di vari sottogiochi. Il più probabile sarà il bowling del Bombchu.
Rechiamoci al mercato durante la notte e in una via secondaria, dopo aver superato la Caverna di Dodonogo, troveremo il negozio di Bombchu. Il Bombchu è una bomba che corre al suolo e su per i muri finché incontra un ostacolo o la sua miccia si consuma del tutto: a quel punto esplode comunque.

PIETRA DELL'AGONIA

Portiamo 20 monete d'oro degli Skulltula alla casa della famiglia maledetta e uno dei bambini ci darà la Pietra dell'Agonia.
Quando cammineremo sopra buchi nascosti sul terreno, farà vibrare il nostro Rumble Pak. Bello, no?

DITECI QUALCOSA!

Eccoci dunque al nuovo numero di Games Master. Grazie delle lettere che ci avete spedito via posta e via mail. Ci sono state molto utili, ma non pensiate di aver placato la nostra sete di commenti...
Siamo sempre ansiosi di sapere se la rivista vi è piaciuta, e se vi è piaciuta cosa vi è piaciuto di più, e se non vi è piaciuta cosa vi è piaciuto di meno e se vi è piaciuta di meno cosa...
Insomma, ancora una volta, diteci qualcosa! Mandateci una lettera, strappate questa pagina e compilatela, fotocopiate questa pagina e compilatela, fate quello che volete ma diteci qualcosa

Quali sono le rubriche, gli articoli, gli spazi che vi sono piaciuti di più?

1

2

3

Ok, non vi è piaciuto tutto. Quali sono le parti di Games Master che vi sono piaciute di meno?

1

2

3

Altri suggerimenti?

....

....

....

....

Spedite il tutto a:
Games Master c/o KiD
c.so Lodi 59
20139 Milano

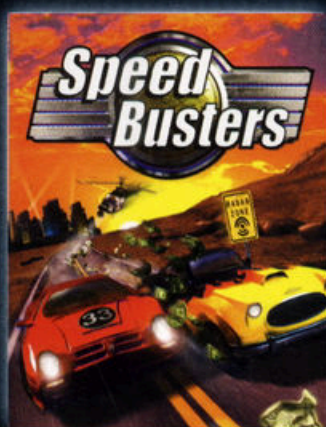
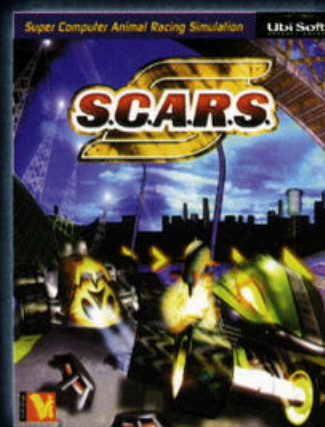
INOLTRE

Smash Brothers
Max Power Racing
Monkey Hero
Virtua Fighter 3th
Devil Dice

SUL PROSSIMO NUMERO

Il porcospino blu di Sega sta per conquistare anche il Dreamcast. Lo proviamo per voi il prossimo mese!

SONIC

Games Master

Guarda chi si vede!

SIERRA

QUEST for GLORY V DRAGON FIRE

QUEST FOR GLORY V DRAGON FIRE

La tua vita è a una svolta. Sei giunto al momento della verità, all'avventura che ti svelerà se sarai un grande eroe o un semplice perdente, un re o un buffone.

Con QUEST FOR GLORY V - DRAGON FIRE regnerai nella gloriosa Marete o morirai come un povero fallito nell'oscurità di mondi che non perdonano la minima esitazione... Ma facciamo un passo indietro: il Re di Silmaria è stato ucciso e il suo successore sta per essere scelto e incoronato. Prima, però, quest'ultimo dovrà attraversare un Reame mitologico pieno di ambientazioni mozzafiato, effetti più che speciali, intricati enigmi e armi d'ogni tipo. C'è una grafica suprema, un motore 3D come non se ne erano mai visti prima - e un mix perfetto di gioco di ruolo e combattimento in tempo reale.

Manuale in italiano.
Requisiti tecnici PC: Win '95/'98, Pentium 166 Mhz, 32 Mb RAM, Lettore CD-ROM 6X, 350 Mb liberi su HD, Scheda Video 16-bit, Scheda Audio e Video compatibile DirectX.
Requisiti tecnici Macintosh: Mac OS 7.5 o più recente, Power PC 120 Mhz, 32 Mb RAM, Lettore CD-ROM 6X, 350 Mb liberi su HD, Scheda Video 16-bit.

PC CD-ROM

www.leaderspa.it

Qualità Interattiva.